

PCFormat

DVD >> HÍREK >> ÖTLETEK >> ÚJDONSÁGOK

A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN

A kozmosz valódi hősei

Gépek vagy emberek?
Mi hajtja az űrhajókat?

SZUPERTESZT:

Digitális kamerák

Melyik a legjobb digitális fényképezőgép a piacon?

Hollywood a gépen

Hogyan csináld jobban,
mint a profi filmesek

ZENESZERKESZTÉS



Irodai turbólézer hihetetlen kapacitással



Minden igényt kielégítő MP3-lejátszó



A gamerok álma, csak legyen aki megfizesse...



Az egyetlen lehetőség az USB 2.0 használatára

4.7GB DVD

RealDraw

Profi 2D-s és 3D-s
grafikai program

GhostSurf

Válj láthatatlanná!
Internetes biztonság

GIMP

Reszkess Photoshop!
Itt a trónkövetelő

OpenGL

programozás
Tanácsok haladóknak

Memória próba

Mi fér a gép agyába?
Mi lemértük

PLUSZ...

- >> uKreate
- >> Visual MP3
- >> NTI CD-Maker
- >> SmartBoard XP
- >> InDesign 2.0 CE



Weboldal???

honlaptervezés
frissítés, átalakítás
grafikai kidolgozás
flash animáció készítés
adatbázis alapú programozás



1117 Budapest, Hauszmann A. u. 2.
Tel.: (1) 481-1475 Fax.: (1) 203-0521
E-mail: webinfo@it-com.hu

PCFormat SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MEDIA LAPKİADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu

Lapigazgató: Szabó Gabriella
Főszerkesztő: Andersen Dávid
Tördelőszerkesztő:
Szebesty Péter, Csikos Attila
Lemésszerkesztő: Gerhák Zsolt
Hírdetési menedzser:
Somogyi Róbert
Munkatársak:
Bugya Gergely, Csátos Adrienn,
Horváth Péter, Krich Balázs, Varga László,
Várnai Zoltán, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség

Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Adam Oxford
Technikai szerkesztő: Luiz Villazon
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Mark Mitchell
Fotók: Rick Buettner, Katharine Lane-Sims
Munkatársak: Nick Aspell, Ross Atherton,
Matt Avery, Graham Barlow, Mike Bradley,
Alex Cox, Paul Dean, Cliff Douse, Tony Ellis,
Dan Geary, Kieron Gillen, Andrew Lindsay,
Richard Longhurst, Gary Marshall, Ed Ricketts,
Emma Parkinson, Simon Pickstock, Steven
Raynes, Jim McCauley, Mark Sutherns,
Mike Williams

Kiadó UNITED MEDIA LAPKİADÓ KFT.

Előfizetés:
1106 Budapest, Fehér út 10.
Telefon: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

Hírdetési osztály:
Tel: (1) 392 7617
Fax: (1) 275 2717

Yomoda: Ikon Kft. Tel: (1) 203 3335

ISSN: 1585-6909

Teljesítés: MÉDIA TRÁDE BL
Tel: (1) 352 0662

Torjeszt:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális
résztulajdonosok, a Budapesti
Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól
további információk találhatók az interneten
a következő címen:
<http://www.futurenet.co.uk>



Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licen-
szerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít min-
ket a cikkek közlésére, hacsak arról előzőleg írásban
más megállapodás nem születik. A PC Format magazin
elismer minden szerzői jogot és védjegyét. Feltüntetjük
a szerzői jogok tulajdonosát. Amennyiben ezt elmu-
lasztottuk, képpen velünk kapcsolatba.

PCFormat

A sokoldalú PC magazin



Andersen Dávid Főszerkesztő

Továbbra is tombol a kánikula, a hőmérő higanyszála pedig egyre csak kúszik felfelé. Végetért a VB is, ez a sportág rajongóinak életében azt jelenti, hogy sajnos vége az izgalmas estéknek, délutá-
noknak. Ezt a kínzó hiányt igyekszünk betölteni a már megszokott izgalmas, érdekes hírekkel, teszte-
kel, bemutatókkal. Bővültünk is: a fólia alatt immár egy CD-vel többet találhattatok, ez a lemez a
Yucca magazin, amely egy izgalmas új világba nyit számotokra ajtót. Gondoltunk arra is, hogy a ki-
birhatatlan melegben ilyenkor a strand, a balcsi, szerencsésebb esetben valamilyen tenger partja ki-
nálja a túlélés egyetlen lehetőségét. Nosza, kapjatok elő egy hátizsákot, dobjátok bele a kedvenc
könyveteket – na meg a PCFormat aktuális számát – egy hatalmas törülközőt és a naptejet, aztán
irány a part! Azért a sütkérezés és úszkálás közben a technikától sem kell teljesen elszakadnotok,
ugyanis ebben a hónapban bemutatunk nektek pár cuccot, amelynek az sem árt, ha ne adj' Isten víze-
sek lesznek. Ezen kívül megtanulhatjátok, hogyan csinálhattok a PC-tékből videót pár egyszerű lépés-
ben, illetve hogyan rendezhettek meg álmaidat videoklipjéte. A csillagfényes nyári éjszakák kapcsán
pedig elkészítünk benneteket a világűrbe is.

Itt a nyár nem érdemes ilyenkor is a szobában trespedni. Amíg szép idő van, addig a legfontosabb a
mozgás! Erről ugyanígy vélekedik e havi címlaplányunk, a párdüctestű *Rubint Réka* is. Azért a számi-
tógépet se felejtsetek el, hiszen lapjainkon számtalan érdekes cikket, tanácsot találhattok, hogy a leg-
többet hozzassátok ki a technika csodáiból.

Andersen Dávid

d.andersen@pcformat.hu

>> A PCFormat az egyedüli magazin,
amely a , technológia, kreatívi-
tás, technikai tanácsadás ösz-
szességét nyújtja.

>> A legújabb szoftverek és hardve-
rek tesztjét olvasható nálunk.

>> Teljesen függetlenek vagyunk.
Leírásainkban csak alaposan
tesztelt, eszközökkel, szoftverek-
kel foglalkozunk. Csak olyasmit
ajánlunk, amire mi is költenénk.

>> A legjobb teljes verziójú alkalma-
zásokat és a legjobb segédprog-
ramokat kapod a magazinhoz.



A CÍMLAPON:

Rubint Réka

Fotó:
Klinszky Gábor

PPA Highly commended
A 2001. év nemzetközi
magazin cím nyertese.



- 36 Egi gépek
- 46 Digitális kamerák
- 56 Hollywood a gépen
- 64 Memória próba
- 96 Magix Music Maker 6
- 98 Programozz OpenGL-ben
- 100 Akár egy gyakorlott grafikus...

PLUSZ...

ukreate
Visual MP3
NTI CD-Maker
InDesign 2.0 CE
SmartBoard XP



E-MAIL VAGY BÉLYEG?

Bezárnak a posták? (6)



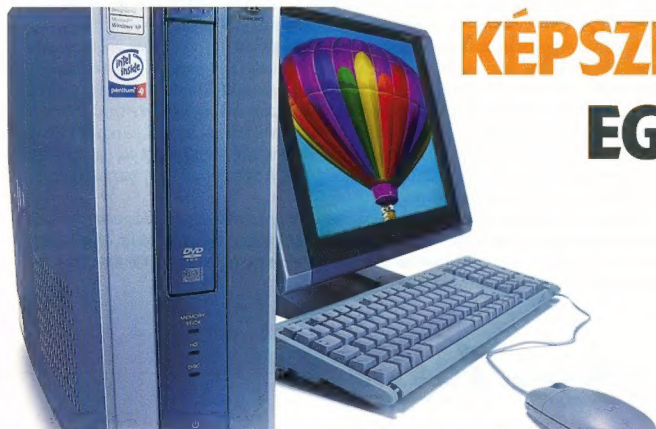
KÉRDEZD A MESTERT...

Elakadtál? Mi mindig segítünk. (120)



ÉGI GÉPEK

Az űrsiklók és űrszondák titkai. (36)

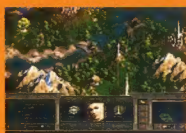


KÉPSZERKESZTÉS EGYSZERŰEN

(88)

install →

Játékok/Alkalmazások/
Segédprogramok



AGE OF WONDERS II EXKLÜZÍV DEMÓ

Szó szerint csodálatos stratégiai játék, nem csak a stílus kedvelőinek.



THE GIMP TELJES VERZIÓ

A Photoshop elsőszámú riválisa, nyílt forráskóddal, ingyenesen.

➤ **PLUSZ**
JEDI KNIGHT II
HOTEL GIANT
F1 2002
REAL-DRAW
GHOSTSURF
CHEATEK
YUCCA CD

ÉS MÉG SOK MÁS...

6 HÍREK 74 JÁTSZÓTÉR >>> 44 PRÓBÁK ÉS TESZTEK >>>

88 RUTIN

- GIMP jótanácsok
- Csinálj videót a PC-dből!
- Zeneszerkesztés a Magix-szel
- 3D-s képek a Cinema 4D-vel...



114 INTERNET

- A trailerek világa
- Star Wars mánia
- Zenei parádicsom



DUNGEON SIEGE

Mit rejthetnek a sötét barlangok? (74)



AGE OF WONDERS II

Folytatódik a Csodák Kora... (82)

SZUPERTESTS 10 DIGITÁLIS KAMERA (46)



61



63

HARDVER

Egy márkényivas

- 46 Digitális kamerák Szupertesztje
- 55 HP PhotoSmart 812
- 58 Nomad Jukebox 3
- 59 PaceBook
- 59 AcuaLaser C1000
- 60 Xtasy GeForce4 Ti 4400
- 60 3D Blaster 4 Titanium 4400
- 61 Agenda Si
- AMD 1.2 GHz
- 61 Gamestation OC
- 62 Samsung SCX-1150F All-in-One
- 62 3D Prophet All-in-Wonder 8500 DV
- 63 ProPlay Monaco Wheel
- 63 2002 FIFA World Cup gamepad
- 64 Memóriák
- 68 Hardver Körséta

SZOFTVER

Azonnaszonas letöltés

- 56 Digital Studio
- 56 Cinematic
- 56 Pinnacle Studio Dehxe
- 66 GIMP
- 67 PC-Cillin 2002
- 67 Microsoft Works Suite 2002
- 69 Szoftver Körséta

LÁTLELET

Azonnaszonas letöltés

- 74 Dungeon Siege Nagyszabású kalandjáték a szerepjáték kedvelőinek
- 78 Sven Goran Eriksson World Cup Manager Most te lehetsz az angol válogatott edzője!
- 82 Age of Wonders II. Fantasztikusan kidolgozott stratégiai játék
- 84 Trainz Építsd meg álmaid modellvasútiát
- 85 Might and Magic Harcosként vagy varázslóként harcolni?
- 86 Blood Omen 2 Nincs jobb, mint egy gyors vércsapolás nyakán át
- 87 The Settlers IV. Kolonizálj, építs, hass a koss, gyarapíts!
- 83 NASCAR 2002 Fekeszteszt száguldas Daytona Beach-en.

PLUSZ

- 70 Mobilvilág
- 106 Hi-Fi
- 110 Mivel szórakozzunk?
- 113 Irány a strand!
- 126 Visszhang
- 128 Előfizetés
- 130 A következő hónapban

>>Hírek

Információk/Tények/Aktualitások

Bekövetkezik a levél halála?

A posta feladja utolsó posztjait is?



A brit háztartások küldik a legtöbb e-mailt Európában – egy új kutatás szerint az elküldött e-mailek száma még a hagyományos levelekénél is nagyobb. A Királyi Posta ugyanak-

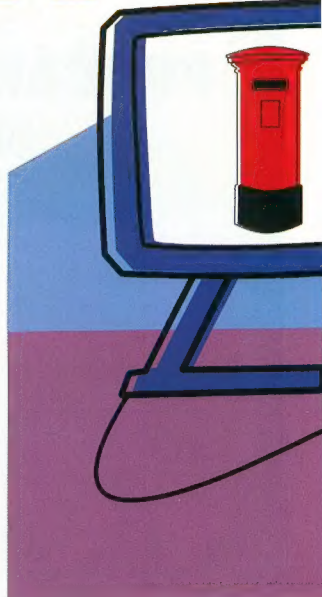
kor azt állítja, hogy a papír alapú levelezés népszerűbb, mint valaha. Ki mond igazat? A NetValue elemzőcég adatai szerint a brit háztartások havi 550 millió e-mailt küldenek, miközben a hagyományos levelek száma mindössze 258 millió. Egy háztartás átlagosan havi 12,3 üzenetet küld és 39,1 üzenetet fogad. Az otthoni felhasználók 55,4%-a használ az Outlook Express-hez hasonló POP klienst, a web alapú levelezőrendszereket (pl. Hot-mailt) használók aránya ennél valamivel kevesebb (54,3%). „Az e-mailezés igaz mérőfőldkőhöz érkezett. Bár a nagyközönség széles rétegei csak 1995 óta férhetnek hozzá, néhány év alatt sikerült megelőznie a belföldön több száz éve szolgáltató Királyi Postát. Egyáltalán nem meglepő módon az e-mail ma már népszerűbb a hagyományos levélnél!” – nyilatkozta Aiki Manias, a NetValue munkatársa.

Patrick O'Neill, a Királyi Posta képviselője sze-

rint ugyanakkor a jó öreg postának nincs miért aggodnia. „Azt mondják népszerűbb, igaz? Ha azonban vetnek egy pillantást a statisztikákra kiderül, hogy tavaly rekord mennyiségű, napi 81 millió küldeményt kézbesítettünk.” O'Neill szerint az emberek még mindig hagyományos levelet küldenek ha fontos közlendőjük van. „Tavaly karácsonykor 2,2 milliárd levelet és üdvözlőlapot dobunk be a postaládákba. Nincsenek fenntartásaink az e-mailel kapcsolatban, de vannak olyan dolgok, amelyeket nem helyettesíthet. Bár tudjuk, hogy Valentin napra elektronikusán is lehet üdvözlőkartártyát küldeni, ha ilyenlennel lépünk meg a szerelmünket bizony nagy bajba kerülhetünk.”

Posta: a klímáhatárán

Ha a Királyi Posta naponta átlagosan 81 millió küldeményt kézbesít, karácsonykor ez 137 millióra megy fel. Húsvétkor 26 millió képeslapot adnak fel az emberek. Valentin nap környékén ennél 12 millióval többet. A vállalat tehát minden eddiginél több levelet juttat el a címzetekhez, bár ezek nagy részét nem magánemberek adják fel – ide tartoznak például a számlák és bankszámla-kivonatok. „A XX.



század elején azt mondták, hogy a táviról lesz a levél halála. Azóta száz év telt el, és hol van ma már a táviró?” – emlékeztetett O'Neill.

A brit posta helyzete ettől függetlenül azért korántsem rózsás. A napi 1 millió fontos veszteség csökkentésére a vezetés 30000 munkahelyet szüntet meg és 3000 városi postahivatal bezárásán gondolkodik. Ráadásul 2006-ra megszűnik a cég belföldi levélkézbesítési monopóliuma. Emiatt valószínűleg tarthatatlanná válik az univerzális szolgálta-

>>HAGYOMÁNYOS LEVÉL AZ E-MAIL ELLEN

Szoros verseny, a kimenetele pedig kizárólag az egyéni igényeinktől függ.

EMAIL: KEVESEBB HIVATALOS



Az emberek általában könnyebb e-mailben elérni. Bár a titkárok többsége átrúti a főnök postáját, a számítógépre befutó leveleket csak kevesen böngészik át. A kézzel írott szöveg azonban nagyobb elkötelezettséget sugall.

EMAIL: GYORSABB



Az e-mail vitathatatlanul sokkal gyorsabb a hagyományos levélnél, ugyanakkor biztonságosabb is – a brit Postahaszználók Nemzeti Tanácsa (POUNC) szerint hetente 1 millió küldemény veszik el kézbesítés közben.

EMAIL: EGYSZERÜBB



Költsége gyakorlatilag elhanyagolható, ráadásul az e-mail címetek sokkal könnyebb megjegyezni a postai címeknél. A Hot-mail olyan emberekből is lelkes, episztólák százait elküldő grafománokat faragott, akik azelőtt soha nem írtak senkinek.

>>A házasság-szédelgők nyugodtan garázdálkodhatnak.



Paul Oakley

tási kötelezettség, amely szerint a postabélyeg árértékű Nagy-Britannia minden részére eljuttatják a küldeményeket.

Reklámszemét

Az e-mail esetében tapasztaltakhoz hasonlóan a levelek számának növekedése nem egyenlő az emberek levelezési hajlandóságának növekedésével. Bár a Királyi Posta valóban egyre több küldeményt kézbesít, ezek nagy része

reklámanyag. A Királyi Posta agresszíven ajánlja szolgáltatásait a különböző cégeknek, ideális direkt marketing hálózatként hirdetve önmagát. A vállalat azt a képességét teszi pénzre, hogy több tucat kritérium figyelembe vételével tudja megcélózni a vásárlókat. A postaládánkban landoló reklámszemét nemsokára nagyobb mennyiségű lehet az inboxunkban kikötő spamádatnál – azonban részben ez tartja életben a fejlett országok postahálózatát. **PCF**

POSTA: MARADANDÓ



A fontos dolgokat ma is postán adják fel. Jelenleg nem lehet tudni, hogy egy e-mailben tett ígéretnek szerződésértéke van-e, így aztán a házasságcszédélgők nyugodtan garázdálkodhatnak.

POSTA: JELENTŐSÉGTELJES



A papírra írt üzenetek fontosabbnak tűnnek a képernyőn megjelenőknél. Ha levelet kapunk újra és újra elővesszük. Ha e-mail érkezik maximum átfutjuk: amikor van egy szabad percünk.

POSTA: IZGALMAS



Az irodai LAN-on könnyű ide-oda küldözgetni a csatolt fájlokat – ha telefonos kapcsolattal próbáljuk meg ugyanezt kb. olyan lesz, mintha egy nancsot próbálnánk átpaszírozni egy teniszűtőn. Postával viszont biztos elér a címzetthez.



Olvass el.txt

Szóval akkor melyik a jobb? Az e-mail vagy a hagyományos levél?

Segíts! Valami fontosat kell elküldenem, és nagyon gyorsan kell odaérnie, és... Használd az e-mailt.

Igen, de...

Nincs de. Használd az e-mailt. Azonnal megérkezik.

Igen, de...

És a postán sem veszik el.

Igen, de...

Rádásul csak pár fillérbe kerül, még ha a világ másik felére küldöd is.

Igen, de...

Pár perc múlva megkapod a választ.

Igen, de...

Figyelj, ha azon aggodsz, hogy rendben megérkezik-e kérj visszazsigaizolást. Egyszerűbb, mint az ajánlott vénnyel szenvedni.

Igen, de...

Nem is beszélve arról, hogy beállíthatod a sürgősséget, így a címzett rögtön láthatja, hogy nagyon fontos dologról van szó. Tulajdonképpen mi a baj? Az e-mail jobb. Ennyi. Sőt, miközben a hagyományos levélkül-dés egyre lassabbnak, megbízhatatlanabbnak és drágábbnak tűnik, az e-mail egyre gyorsab-bá, olcsóbbá és nagyobb teljesítményűvé válik. Tulajdonképpen miért merült fel benne egyáltalán a kérdés?

Csomagot akarok küldeni!

Ja. Próbáltad már a FedEx-et?

Távmunka

Metró helyett internet...



Ken Livingstone azt szeretné, ha több londoni dolgozna távmunkásként. A Nagy-Londoni Önkormányzat 25 éves földterület-használati stratégia kidolgozásán fáradozik, és egy Livingstone által megrendelt tanulmány szerint a szélesávú távmunka-hálózat kialakítását elsődleges feladatként kell kezelni. A szerzők véleménye az, hogy a telekommunikációt a fejlesztési tervek kidolgozásánál legalább olyan fontosnak kell tekinteni, mint a közlekedést, annak érdekében, hogy London a jövőben is a „világ egyik vezető fővárosa” maradjon.

A távmunkások számának növekedése csökkentené a metropoliszban élők lakásproblémáit és mérsékelné a csúcsforgalmi órák dugóit. A távmunka gondolata az 1970-es évek elején bukkant fel, amikor az olajválság idején a telemunka családott úttörő megpróbáltatás az otthonról végzett munkát lehetővé tevő informatikai módszerekkel találni. Az ötletet később – az 1980-as években – Alvin Toffler jövőkönyvében tette népszerűvé *The Third Wave* című könyvével. Ebben a műben jelent meg az „elektronikus otthon” – vagyis egy olyan otthoni iroda – koncepciója, amelynek segítségével mind a férfiak, mind nők szervesen építhetnék be mindennapi életükbe a munkavégzést.

Bár néhány távmunkás elszigeteltségre és magányosságra panaszkodik, a többség élvezzi, hogy nem kell ingáznia és akkor ül le dolgozni, amikor akar.

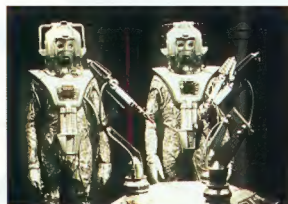
www.london.gov.uk

Londón lesz a távmunkások központja?



Szilícium implantok

Cyberpunk doki visszatér.



Persze, hogy megint Kevin Warwick professzorral van szó! A tudós karjában futó közepeső ideg rostjaihoz március 14-én egy chipet csatlakoztattak. A chip – amely az idegi üzeneteket rögzíti – egy rádióához van kötve, amely egy PC-hez továbbítja a jeleket amikor Warwick ujjal megmozdulna. A chipen keresztül az idegszálhoz is küldhetők jelek, amelyek aztán mozgást váltanak ki. Kísérletét ismét kritizálták tudósai: „A szoroktatatóipar biztosan profitál belőle, de a neurológia tudományát nem viszi előre.” – nyilatkozta a *New Scientist*-nek Nick Donaldson, a UCL munkatársa. www.cyber.rdg.ac.uk
www.newscientist.com

DIGITÁLIS HAGYMÁK: THE ONION

Ha még nem tetted meg kössoj bele Amerika legedesebb gyümölcsébe.



Igen, tudjuk, hogy nagy név – sőt, hatalmas név – a weboldalak között, de kötelességünk, hogy azokat, akik még nem ismerkedtek meg a híres The Onionnal (www.theonion.com) most rávegyük erre. Halakdalatlanul. A lapot annak idején a Nagy Hármak egyikeként emlegették (a Yahoo! és az Amazon mellett), ami – figyelembe véve azt, hogy a készítő (általában) nem akar nekik eladni semmit és nem kínálnak ingyenes e-mail címet – egyáltalán nem kis dolog.

Azok, akik még mindig abban a tévhitben élnek, hogy az amerikaiak nem ismerik az írónai szó jelentését, meg fognak döbbsenni. Leegyszerűs-

sítve: az Onion a világ legnagyobb-szerű szatirikus honlapja. Eredetileg hagyományos újságként kezdte a pályafutását, mivel azonban az emberek zsongorai és imádkai az ingyenes dolgokat, végül a webiste lett sikeres. Borzongni meg az ehhez hasonló főcímeket olvasva: „Országok, amelyek az interneten vívták meg a háborút! Olvass rendkívüli történeteket, például azt, amelyek így kezdődik: „A biskopom tizenéves időutazó szerint a XXIII. század pocské hely!” Abszolút profi cucc.

www.frameleyxaminer.com
www.seethru.com
www.suck.com

the ONION

News in Brief

School Board Adopts Gay-Sex Uniform Policy

LOS ANGELES—Seeking to reduce incidents of student violence and harassment, the Los Angeles Unified School District voted 5-3 Monday to institute a gay-sex uniform policy. “We feel there have uniform, with their daily lives and general school needs, will help create a school environment more conducive to learning,” said LAUSD board officer Jefferson Davis. “We foresee fewer incidents when students are forced to walk around in their uniforms.”

E.T. Tears Forced On Uninterested Children

CHERRY HILL, NJ—Across the nation, toys and other merchandise produced for the 20th anniversary release of E.T. are being forced upon uninterested children. “This is the alien spaceship, but it doesn’t even have any guns or anything,” said Robbie Guyton, 6, attempting to make sense of toys bought for him by his mother, who led in love with the heartwarming Steven Spielberg classic two decades ago as a 10-year-old girl. “The E.T. monster is never wider: it’s, like, all rubber and chrome, and it doesn’t have any built-in arms. It’s not scary at all.” Guyton tried to figure out how to activate the death laser on the E.T. doll’s finger, but was unable.

Man Hopes Her Wishes to Next Apartment Can Hear How Well Her’s Fuching into Cliffhanger

MIAMI, FL—During casual intercourse Monday, Curtis Davis, 33, hoped that his attractive neighbor could hear how well her’s fuching into cliffhanger.

Top Story

Drugs How Legal If User Is Employed

WASHINGTON, DC—Seeking to “normalize the focus of the drug war to the true enemy,” Congress passed a bill legalizing drug use for the military.

Employed Monday, 10:15 AM

In The News

Excluded Catholics Already Lining Up For Pope’s Funeral

Driver’s Ed Class Finally Gets To See Legendary Safety Film

Area Men Has Complete Prison: Survival Strategy Mapped Out

A haver aszonta, sirály ez a hagymás cucc.

MIÉRT OSTOBASÁGOK A MAC „MÍTOSZAI”

Az Apple cáfolni próbálja a „hazugságokat”...



Az Apple kampányt kezdett azzal a céllal, hogy átszolgasson a Mac-re a PC-s felhasználókat. A weboldalunkon van egy rész, amely a Mac-kel kapcsolatos tévhiteteket hívott megcáfolni. „Nem is keves tévkepzet él az emberekben a Mac-kel kapcsolatban. – sziszegik – Vegyük sorra a leggyakoribbakat.” Nos, rajtuk nem múlik.

TEVHIT: MINDENKI WINDOWST HASZNÁL

Apple: Ha könyvelőként dolgozol valószínűleg bézs dobozok vesznek körül – ha azonban valamilyen kreatív munkát végeztél minden bizonnyal Mac-et használsz.

PCFormat: A nem kreatív tervezéssel foglalkozó szakemberek többsége PC-n dolgozik, és a kreatív munkát végzők közül is egyre többen állnak át. „Quark-ot és Photoshop-ot használnak PC-n. – mondja Andrew Wollacott, az SR Print kreatív cég munkatársa – Könnyebben és gyorsabban mennek a dolgok, ráadásul gyűlölem a Mac egerét.”

TEVHIT: A MAC NEM MŰKÖDIK EGYÜTT MEGFELELŐEN A PC-VEL

Apple: Minden nap dokumentumok, e-mailek és instant message-ek milliói vándorolnak a Mac-ek és a PC-k között, a Mac-et ugyanis úgy tervezték, hogy bármilyen tudjon együttműködni a PC-vel.

PCFormat: A Mac valóban együtt tud működni a PC-vel, de csak azért, mert a Microsoft elkészítette rá a megfelelő Office verziót, valamint a szükséges e-mail, web és internetküldő alkalmazásokat. A pietykák szerint azonban ez nem lesz mindig így.

TEVHIT: A WINDOWS UTOLERTE A MAC-ET

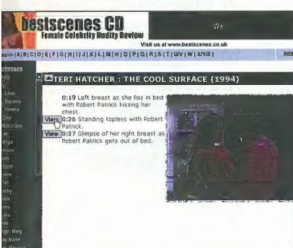
Apple: A Microsoft jó üzletet csinált a Mac OS lemosolásával. Jelenleg a Win XP a legjobb próbálkozásuk. A Mac OS X azonban visszaküldi a tervezőasztalra.

PCFormat: Az OS X-t még az Apple rajongók sem kedvelik. Az alkalmazások közti váltogatás kb. a felváltásban uszashoz hasonlítható. Nincs gyorsabb és egyszerűbb kezelhető számítógép a Win XP-vel felszerelt számítógépnél.



Magvas kiadvány

Több száz, filmekből kivágott szexjelenet egy CD-n.



Színészrész évadosztumban a Best Scenes CD-n

>>>LAPOZÓ

„Azt mondd, holdra szállás” és máris kezdődik: Neil így, Buzz úgy.”

Égi gépek, 36. oldal

Tudtátok, hogy Gillian Anderson meztelenül mutatkozik a szentimentális *The Turning* című film egyik jelenetében? Vagy hogy a *Beloved* című rabizolgatójáték egyik jelenetében megpillanthatjuk Oprah Winfrey mellbimbóit? A Best scenes elnevezésű, kb. 8 000 Ft-ba kerülő CD-ROM 738 színészrész sorol fel mindazokkal a filmekkel együtt, amelyekben meztelenül jelennek meg. A bejegyzések száma 1700 felett van, és mindegyikhez jó néhány színes, a meztelen jeleneteket megmutató képernyőfotó tartozik. A 29 éves Steve McDade több mint egy évet áldozott a korong elkészítésére. „A filmek beszerzése több ezer fontomba került. – mondja – De azt hiszem kelendő lesz. Igazi férfiaknak való termék.” Steve reméli, hogy nem merülnek fel szerzői jogi problémák, mivel mindegyik szexjelenethez melléklet egy kis kritikát. „Kritikai célra ugyanis szabad felhasználást biztosít a törvény.” www.bestscenes.co.uk

lapzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a tesztrovatba.

Canon Digital IXUS 330

www.canon.com

Még a legfanatikusabb stílusmániások sem szégyenkeznek, ha a rozsdamentes acél és alumínium Canon IXUS 330 kandikálna ki az ingzebből. A tizes kis digitális fényképezőgép 2 megapixeles felbontással és 3x-os optikai zoommal van felszerelve, ráadásul 30 másodperces filmfelvétellel készítésére is képes – azokra a különleges pillanatokra, amelyek rögzítésére csak a mozgókép alkalmas. A készülék hátoldalán természetesen megtaláljuk a kötelező LCD kijelzőt, amelyen azonnal megtekinthetjük a felvételek előnézeti képét.



Hercules Gamesurround Fortissimo II Digital Edition

www.hercules.com

Vajon ez a világ leghosszabb termékneve? Elképzelhető. Ettől függetlenül úgy tűnik szónyan a hangkártyát kapunk. A csúcstechnológiás digitális audioprocesszor hihetetlenül realisztikus hangzást produkál, és ráadásul képpen megkapunk minden szoftvert ami ahhoz szükséges, hogy a maximumot hozzuk ki a MP3-akból, a CD-kből, a játékokból és a DVD-kből. A kártya nemcsak a Dolby 5.1-gyel kompatibilis, de a 4.1-es és a 2.1-es hangszórórendszerrel is tökéletesen működik együtt.

PocketGear 2060

www.packardbell.com

A Pocket Gear 2060-nal a Packard Bell minden idők egyik legkönnyebb és legkisebb PDA-ját alkotta meg. A mindössze 146g-os, 64Mb RAM-mal felszerelt kézziszámítógép – amelyen Microsoft Pocket PC 2002 operációs rendszer fut – 8 óras üzemidővel dicsekedhet, ami azt jelenti, hogy a szerencsétlen masina teljes lemerés nélküli nyomulhatunk a színes PDA-s játékokkal.

Samsung TFT LCD TV

www.samsung.com

A Samsung új vezeték nélküli TV-jével elegánsan nézhetjük kedvenc műsorainkat és használhatjuk a PC-nket. A cég új TFT LCD TV-je (amely 15 és 17 hüvelykes átmérővel készül) a TV tunert a világ jelenleg létező legöregebb fényű LCD kijelzőjével kombinálja. A ezüst színű fémháza irigység tárgyává teszi számítógépeinket. Igen, tudjuk, hogy egy használt autónál is drágább, de képzeljétek csak el, hogy a mostani monitorok helyett egész nap ezt nézitek.





Figyelő szemek

Haladjunk tovább, nincs itt semmi kameráznivaló.



A brit rendőrség kihallgatta anyalámpa pont stábját – megkérdezték milyen szoftvert ajánlanak a bűnözők elfogásához. Az avoni és a somerseti rendőrkapitányság a segítségüket kérte, miután a vezetés határozatot hozott arról, hogy javítani kell a zártláncú biztonsági TV rendszerek által rögzített videoanyagból kinyert digitális állóképek minőségén. „Nagyon sok autópárossal és áruházi tolvajlással kapcsolatos nyomozás akad el a biztonsági kamerák rossz minőségű felvételei miatt – világít rá a problémára Mike Porter a brit rendőrség munkatársa – Éppen most rendeltünk egy új, nagy teljesítményű számítógépet a képsorok elemzésére; úgy kell kinagyítanunk a részleteket, hogy közben ne sérüljön a film bizonyíték jellege.”

Erőjáték

A brit PCFormat jelenleg számos digitális képmánipulálással foglalkozó céggel folytat tárgyalásokat az avoni és a somerseti rendőrkapitányság megbízásából, és ha beválik az általuk kiválasztott termék, valószínű, hogy országszerte ezt választják majd a rendőrök. Az érintett osztályokon ma még egyáltalán nem használnak képszerkesztő alkalmazásokat, és a feladatot úgy kell megoldani, hogy a változtatások egyrészt reprodukálhatóak legyenek, másrészt a bíróságnak pontosan el lehessen magyarázni a szoftver által elvégzett beavatkozások mibenlétét.

Mondd szépen: csú!

A rendőrség számára létfontosságú a zártláncú TV rendszerek kamerái által rögzített anyagok hatékony felhasználása. Nagy-Britanniában 2,5 millió ilyen kamera működik, ami azt jelenti, hogy egy átlagos állampolgárról naponta 300 felvétel

készül. A rendszereknek azonban csak nagyon kis része digitális – emiatt a bűnüldözőknek több órányi rossz minőségű anyagot kell átnéznie ha meg akarják találni egy bizonyos részt. Ez azért nehéz, mert számos rendszer egyetlen VHS kazettára akár 16 kamera képét is rögzítheti párhuzamosan. A kamerák felvétele vesznek fel egy-egy filmkockát, ami azt jelenti, hogy normál sebességgel lejátszásnál különböző nézőpontok követhetetlenül egybeeső kéveréket látjuk. A bathi egyike annak a néhány rendőrkapitányságnak, amelyek fel vannak szerelve ClearView IntellilMax-szal – egy olyan eszközzel, amely képes floppyra menteni a kimerevített képet. Az eredmények gyorsan megmutatkoztak. „E-maiban elküldtük egy titeltártya-csalás gyanúsítottjának a fényképet liverpooli kollégáinknak, és néhány óra múlva már meg is jött a válasz, hogy az illetőt ők is keresik.”

PCF

>>Magyarországon kb. 500 ezer biztonsági kamera működik, tehát egy átlagos állampolgárról naponta 25 felvétel készül.



Drágakő

Tarts formában magad Rékával!



E havi címlaplányunknak, **Rubint Rékának** a neve is önmagáért beszél. Hiszen a vörös drágakő nevet viselő

holgy önmaga is kemény, de csodaszép. Nem is csoda, hiszen Réka aerobik oktatóként tartja formában önmagát és a sportolni vágyó közönséget. Ebben segít nemrég megjelent videokazettája is, amelyen beavat mindenkit a sportág rejteimibe. E havi számunk és Réka segítségével pedig akár ti is elkészíthetitek saját videóitokat, amelyeket aztán a számítógépek segítségével varázsolhatok tökéletes egészre.

Rékával Te is ilyen formában tarthatod magad.

EZ IS TUDTAD?



Az **NVIDIA** grafikuskartya gyártó óriás cég a közelmúltban lett 10 éves. Az iparág hatalmas zöld

századshajója már egy évtizede gyárt PC alkatrészeket. Az első termékük az NV1 volt, amelyet a Sega Saturn-ba építettek be. A Direct3D kihozásával a Microsoft majdnem csődbe juttatta a céget, amelynek kártya nem támogatta ezt a technológiát. Jó néhány év telt el mire az NVIDIA az iparág vezető vállalata közé emelkedett – a fejlődés időgömbjét is szemügyre vehettek az interneten a www.techextreme.com/per/story/10613.html címen.

>>LAPOZÓ

„Olajfesték és vászon után hagyományos fényképezőgépek. Most a digitálisoké a pálya.”

Szuperteszt, 46.

Armageddon

Az eget kémlelő robotok mulasztása...



A számítógépek megövnék minket a halalos kötémboktól! Legalábbis a NASA ezt jósolta: amikor majusban bejelentést tett a veszélyes aszteroidák után kutató Sentry műholdról. Emiatt aztán elgondolkodtat, hogy amikor nem rég

a Hold távolágánál valamivel közelebb húzott el bolygónk mellett egy aszteroida, amely mérete miatt akár egy várost is meg tudott volna semmisíteni, egy tudós sem vette észre. A szakértők négy nap alatt jöttek rá, hogy a Földet majdnem kozmikus találát érte. A kődarab a Nap felől érkezett, ami megnehezítette a felismerését. Ha úgy gondolod, hogy ez

elég meredek volt, mit szólsz ehhez? Ma már tudjuk, hogy legalább egy aszteroida útközben a Földdel. A 800 méteresnél is nagyobb átmérőjű szikla elég nagy ahhoz, hogy a dinoszauruszok pusztulásához hasonlóan kúrta az élővilágot. Az útköziség azonban szerencsére még 900 év van hátra.

www.nasa.gov

ADATLAP

HÍRESEK & GAZDAGOK



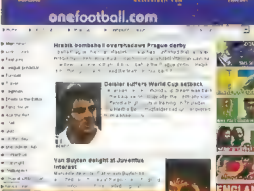
Ray Houghton
KOR: 40

Korábban focista, most szakkomentátor. Mediaszerzés, sportmódszerek és kommentátor megbízása alapján valószínűleg igen.

Igen. Középpályásként többek között a Fulham, a Crystal Palace és a Liverpool játékosa volt. És országos szinten 6 rugta a győtes gólt az olaszoknak a 94-es vb-n.

Tanácsadóként vesz részt az idén megrendülő Championship Manager 4 készítésében.

www.onefootball.com



One Football
www.onefootball.com



Red All Over The Land
www.raotl.co.uk



Sky Sports
www.skysports.com

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A MOBILTELEFON A VILÁGOT?

A mobiltelefonok van egy olyan fontos funkciója, amelyet csak ritkán említenek: teljesen újító korszakot hoztak létre a társalgásban.



A korai modellek azt azozták, hogy ellopástól nagyként és óvatosan voltak.

Amikor azonban kezdtek terjedni a mobilok, az többé nem működött.



A megalkotásról maguk a mobilkészítők gondoskodtak: azaz, hogy megpróbálták bebiztosítani, működésük valami mást csináltak.

Ma már mindenkinek van egy mobilja a zsebében, így nem tud olyan bosszantó lenni.



Ez persze tréves.

ELŐRE FIZETETT WI-FI

Fizetnél a vezeték nélküli internetért?



Angliában ma már sok helyen léteznek közösségi célú vezeték nélküli számítógépes hálózatok. Számos városban találunk

olyan területeket, ahol minden további nélkül használhatjuk az internetet Wi-Fi technológiájával felszerelt laptopunkkal. A közösségi hálózatok non-profit alapon működnek, a British Telecom (BT) azonban nemrégiben bejelentette, hogy Wi-Fi alapú kereskedelmi szolgáltatást indít.

Azt tervezik, hogy jövő júniusra 400 Wi-Fi hozzáférési pontot hoznak létre. „A célunk az, hogy forgalmas, a közösség tagjai által sokszor használt helyek – hotelek, vasútállomások, repülőtér, bárók és kávézók – közelébe telepített hozzáférési pontok országos hálózatát hozzuk létre, amelyhez mind az üzleti úton levők, mind az ingázók kényelmesen hozzáférhetnek” – mondja Pierre Danon, a BT képviselője.

Az internet használatához a csatlakozási pont 100 méteres körzetében kell tartózkodni, és rendelkezni kell a szükség-

seg előfizetéssel. A szolgáltatásért előre és utólag is lehet fizetni. A BT jelenleg a Costa Coffee hálózattal tárgyal arról, hogy az ő kávézóiba telepíti a vezeték nélküli LAN-t, de másokkal is folynak megbeszélések.

Amerikában már van néhány vezeték nélküli szolgáltató – ezek szélessávú kapcsolattal rendelkező amatőr ISP-k összefogásából alakultak ki. Az angolok ugyanakkor felkereshetik a Consume.net-et, amely a postai irányítószám begépelése után megadja, hogy van-e a közelben vezeték nélküli hálózat. Ne hagyjátok ki jövő havi, vezeték nélküli hálózatokkal foglalkozó útmutatókat, amelyben mindenről szó lesz a hálózatiépítés módjaitól kezdve a Wi-Fi antenna tetőre szereléséig.

www.consume.net
www.bt.com

Kapcsolódja a hálóra vezeték nélkül – az internet jövője Angliában és az USA-ban.



A HÓNAP KIFEJEZÉSE LATSOTT

Az „Azt figyelj mekkora!” angol megfigyelésnek rövidítése. Bár általában a Halálkísérlettel kapcsolatban használják, a hackereknél a kíváncsi vagy teljesítményprogramozási (programot) jelöl.

„MEGÉPÍTETTEM A TRAFFIPAXOM!”

A falusi aktivista saját sebességmérőt fabrikált

Egy aggódó apa megépítette saját trafipaxát egy ZX Spectrum és egy távirányító felhasználásával. Az eszköz annak a kampánynak a része, amelynek keretében a faluján átszáguldo autók lassításra kötelezéséért harcol. A berendezés egy, az elhaladó autók sebességét mérő infravörös sugárat bocsát át az A911-es úton Kinnesswoodnál, Loch Leven mellett. A szerkezet nem rögzíti a rendszámokat, Matthew Henson, a masina építője azonban elmondta, hogy a célja nem a gyorsajáték lebuktatása volt, hanem a sebességhatár letételének elérése. „Egyszerűen tudni akartuk hányan hajtanak át a falun, hogy pontosan meg tudjuk mondani az önkormányzatnak mekkora a baj.”



A rendőrség büszke emberei után már az önkormányzat is felhívhatja az autósok

A Windows lecserélése

Mi lesz a következő lépés?



A Longhorn munkanéven futó Windows XP utód 2004 őszén fog megjelenni. Jelen pillanatban ennél nem tudunk többet, a Microsoft ugyanis mostanában a nappalinkra koncentrált teljes erőbedobással. Van néhány hamarosan beinduló kezdeményezés, amelyek segítségével – reményeik szerint – a Windows végre ki tud törni a háló- és dolgozószobából. Az első Mira készülékek (a PC-hez vezeték nélküli kapcsolódó hordozható érintésszerű képernyők) karácsony körül jelennek meg az üzletekben az első Freestyle eszközök társaságában (ez a technológia távirányított otthoni szórakoztató központtá változtatja a PC-t). A dolog úgy néz ki, mint egy videó távirányító, de gyorsan nyilvánvalóvá válik a PC-s kapcsolat – a Phillips által bemutatott példány elején egy gumból készült, „Start” felirátú gomb virított. www.microsoft.com/billgates

MI VAGYUNK AZ ÁTÉPÍTŐK!

Melyik átszabási módszer hoz izgalomba?



A számítógép-fanatikusok kreatív tevékenységének csúcspontja a PC átszabása jelenti – legalábbis egy, az átszabáshoz szükséges kellékeket árusító website állítása szerint... Az Antec (www.antec-inc.com) hisz abban, hogy az emberről nagyon sokat elmond az a módszer, ahogy PC-jét átépíti – a cég öt különböző típust különböztet meg.

A MINIMALISTA

Csak egyszerű dolgokat – például hűtőventilátorokat vagy fogantyúkat – szerel a házra. Nem akarja túl sok különböző színnel zavarosá tenni az összképet.

A MŰVESZ

Magát a házat nem nagyon változtatja meg, inkább fest rá valamit. A legnépszerűbbek a festői, XP stílusú tájképek és az absztrakt ábrák.

AZ EXHIBICIONISTA

Úgy építi át a gépet, hogy kilátsszanak a PC belső alkatrészei – általában a ház oldalába vágott plexi ablakon keresztül. A rengeteg vezetéket és alkatrészt a hardver elképesztő erejét hivatott bizonyítani.

A LAKBERENDEZŐ

Nem igazán érdekli, hogy néz ki a ház, amíg összhangban van a szoba többi berendezési tárgyával.



A SZPONZOR

Népszerű termékek vagy márkák matricáival ragasztja tele a házat. Sokszor választ valamilyen témát – például a kedvenc gyártóját vagy rockegyüttesét.

>>>LAPOZÓ

„Egy 30 éves férfi kisiskolás rövidgatyában egy deszkadarabon egyensúlyozik.”

Tony Hawk's 3, 80.

XBOX JÁTÉKOK A PC-N!

Tényleg elhiszed, hogy Xbox játékokkal nyomulhatsz a PC-den?



Néhányan azért csinálják, mert túl szegények ahhoz, hogy konzolt vegyenek. Mások azért, mert a *Maló* és csak a *Maló* érdekli őket. Néhányan pedig – elég sokan, ami azt illeti – kizárólag azért, mert megtehetik. Az Xbox alaposan felforgatta az emulátorok világát, főleg azért, mert a Microsoft konzolját erős szálak fűzik a PC-s technológiához. Egyelőre nem telet el elég idő a jó minőségű emulátor megjelenéséhez (főleg ha megfontoljuk azt, hogy még működőképes PlayStation 2 szimulátor sincs), ez azonban nem riasztja vissza a szélhámosokat attól, hogy megpróbálják átvarázni a gyantánál balekokat.

Az egyik első fecské a gyorsan teleplezdülő www.linuxsoftware.de.vu volt – az oldal emulátort kínált, amely egy trójai programot telepített a könnyen becsapható letöltött PC-jére. Mások ennél is szemtelenebb poénokkal próbálkoznak – a www.iamlost.com/features/x31/

egy Windows 3.1-re készült emulátor letöltésére próbálja rávenni a látogatókat. Megvan az esély arra, hogy hamarosan valóban elkészül egy működő verzió, aki azonban most kinnlét valószínűleg csúnyán át akar vágni.

www.emulatorexp.com/faq/xbox.htm

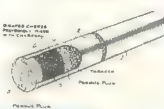
www.mikadocodes.com/ps2/x31/



ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ

Cheese-Filter Cigarette

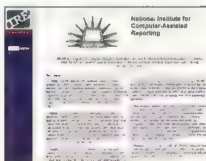
Patent No. 3,234,948



Vízálló teafilterek

www.bpmlegal.com/weird.html

Az útműtő, amely a szellemi tulajdon bonyolult világába nyújt betekintést néhány igaz kincset is tartalmaz – egy listát furcsa és csodálatos szabadalmakról. Kell egy eszközre, amellyel elcsórthatsz az állatok agyát?



Számítógéppel támogatott újságírás

www.nicar.org

Az újságírásnak is vannak számítógéppel támogatott formái: A Számítógéppel Segített Híradás Nemzeti Intézetének oldalán megtaláljuk, hogyan írjunk híreket egy Excel táblával.

A divat áldozatai

www.pc-workshop.net/casemod

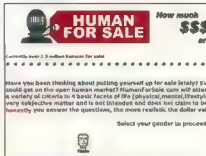
A házátépítés hatalmas divattá vált, mőt a Mac-ek elkezdtek egyre különlegesebben kinézni. A webápolon található útműtőknél minden megtalálunk az „optikai tuningokról”

Bátran elripcskodni oda, ahova

meg egy rípcas sem jutott el

www.williamshatner.com

Nem is tuduk mennyire szerény a *Star Trek* híres szereplőjének élete amíg el nem látogatunk a színész webápolára. „William Shatner hőnőmágnest ajándékoznak azoknak, akik rendelkeznek valamt a William Shatner üzletből.” Na hiszen.



Berejtő fiúk

www.humanforsale.com

Mondta már neked valaki, hogy egy millió dollárt érsz? Nos, valószínűleg hazudott. Látogd meg az Eladó Emberek honlapját és tudd ki, mennyit érsz pontosan. Aztán nézd meg a legmagasabb árakat és sírd el magad azon, hogy mennyire olcsó vagy

Biztonság az e-mailed?

Avagy miért nem szabad soha őrizetlenül hagyni az inboxunkat.



Bár a titkosítás megvédi a hálózaton utazó levelek tartalmát, az ember általában legkevésbé sem aggódik amiatt, hogy vadidegenek lopják el az üzeneteit. Egy nemrégiben készült közvélemény-kutatás szerint ugyanis sokkal nagyobb veszélyt jelenek azok, akiket ismerünk és akik a távollétünkben böngészik át a postaládánk tartalmát. Legtöbbször egész nap megnyitva tartják az Outlook-ot, és a program automatikusan tölti le a leveleket a szerverről minden egyes percben – anélkül, hogy jelszót kérne. Amikor aztán a kollégánk számítógépe elé kell ülnünk, mert valamilyen fájlt vagy dokumentumot keresünk, hirtelen meg-jelenik a kísértés.

A kíváncsiság öl

Egy friss közvélemény-kutatásból – amelyben 200 nagy-britanniai alkalmazott vett részt – kiderült, hogy tíz megkérdezett közül kilenc legalább egyszer már beleolvastott a főnöke e-maibe. Az Indici Salus nevű biztonságttechnikai vállalat szerint az esetek többségében a puszta kíváncsiság volt a motíváló erő és nem az egyéni haszonzerés. Szinte mindegyik válaszadó azt mondta, hogy a kísértést egy olyan levél kellett fel bennre, amelyen véletlenül akadt meg a szeme.

A válaszadók a főnök magánéletével és az irodán belüli viszonyokkal foglalkozó információkat nevezték a legszofisztáltabb fogásnak, a munkahelyi lesekkelés során azonban a pletykáknál sokkal kényesebb adatok is a birtokukba juthatnak. Jó esély van arra, hogy a feleletlen levelesládájában több hónapra visszamenőleg találunk üzeneteket, amelyek olyan forró témákba engednek bepillantást, mint a többi alkalmazott fizetése, a teljesítményük értékelése vagy az, hogy mit is gondol valójában rólink az adott vezető.

A kutatás azonban azt az unalmas

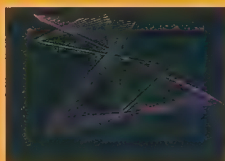
tény is kimutatta, hogy a számítógépfürkészők megtartották maguknak a megszerzett adatokat – 94%-uk képtelen volt barkinek is beszélni az olvasottakról. Azok közül, akik vitába bocsátkoztak a főnökükkel a személyüket érintő e-mailekről tízen kaptak büntetést. Az egészen az a csavar, hogy miközben az alkalmazottak nem kémkedhetnek a főnökük után, a főnöknek engedélyezett a dolog. Mivel a számítógépek a vállalat tulajdonában vannak, a rajtuk levő e-mailek felett is a cég rendelkezik.

A belső ellenőrzés kémei

Bár sokan úgy tartják, hogy katonai szintű titkosító programokat kell felrakni a PC-re, a jelek szerint már akkor is jó esélyünk van a számítógépes lesekkelés összes próbálkozásának meghusztására, ha kb. 20 másodpercet áldozunk a képernyővédő jelszavának beállítására. PCF

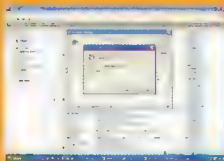
>>KÍVÜL TÁGASABB!

Hogyan állíthatjuk meg a személyes adatainkba betekinteni vágyó kollégákat?



Képernyővédő

A modern monitorokba már nem ég bele a kép, a képernyővédő jelszavával viszont lezárhatjuk a PC-t arra az időre, amíg nem ülünk előtte. Kit érdekel, hogy a védelem egy sima újraindítással megkerülhető?



Jelszókérés

Az Outlook úgy is beállítható, hogy a leveleket csak a jelszó megadás után töltsse le. Ez biztonságosabbá teszi az inboxot, viszont a lekérdezéseket minimum 20 percet kell állítani, különben az idegeinkre megy a dolog.



Okos fájlmentés

Az izgalmasnak tűnő fájlokkal telepakolt Asztal valósággal vonzza az izgalomra áhítozó duplán kattintókat. Mentés mindent a **My Documents** mappába és ráj a jelszavas védelmet – NTFS fájlrendszerben.





Mindig kapszold be a jel-
szavas védelmet amikor
örizetlenül hagyod a PC-t –
bárki belőghat az irodába.



RedHand Pro

Telepíts ellenőrző programot, ami fel-
jegyzi ha valaki más dolgozik a PC-
den. A RedHand képes figyelmezteté-
sek megjelenítésére, lezárhatja a
gépet vagy képernyőfotókat készíthet.
www.harddrivesoftware.com



Incontrol

Van webkamerád? Ha igen, csípd el
a lesekedőket az Incontrol webcam
kiadásával. A program mindenkit
felvesz aki a gép mellett halad el, és
rögzít mit csinál az illető. E-mail és
SMS hasítás küldésére is képes.
www.digital-cybermasters.co.uk

Hírek

Az interneten számos
hasznos információt
találunk. Azért vannak
elborultabbak is.

<1> Ez az egyik legdurvább
kép amit valaha is láttunk,
pedig az egyetemen elég sűrű-
rűn jártunk bulizni. Távolsá-
gról olyan, mintha egy csomó
birka lenne a mezőn, amikor
viszont ráközelítünk kide-
rült, hogy a fűven irdatlan
mennyeiségű valag never.
A kérdés csak az, hogy kik
követtek el ezt és miért
csinálnak ilyeneket?



<2> A jófajta brit humor
mindig is erős volt a vidé-
ki újságok kifigurálásában
(a Monty Python csoport is
poénkodott a dologgal) -
kellemes látni tehát, hogy a
hagyomány az interneten is
folytatódik. Gözünk sincs ki
csinálta a képen látható
lapot, a műfaj kedvelői vi-
szont számos hasonlóval ta-
lálkoznak a Framley
Loomer: www.framleyloomer.com



webooldalán. Az aprónírdetek a Kretén
magazinban megjelentek is lenyomják.

<3> A Barbie babák átazabása
- amelyet a tizenévesek duhe
táplál - ősrégi szórakozás,
az itt látnak példány azon-
nan kiemelkedően jól siker-
ült. Valószínűleg azért,
mert bár az ócska putri fa-
liról már a tapéta is hám-
lik, a csaj arcán még min-
dig ott az idióta vigyor.



<4> „Hogyan készül a húsvéti
tojás.” Bár a húsvét már
régén elmúlt, az állatos po-
énokhoz nem kell különleges
alkalom. A képaláírás vi-
szont egyre értelmetlenebb
nek tűnik minél többet gon-
dolkodunk rajta. Munkában
megfáradva azonban könnyed
feloldulást jelenthet.



EZT FIGYELD

A jövő itt van Mi pedig alaposan kivesézzük.

Harc a jedivel

A Microsoft szoftvere pontosabb célzást tesz lehetővé.

Ti is úgy gondoljátok, hogy a Pentagon túlságosan komolyan veszi a *Csillagok háborúját*? Először ott volt a hasonlóan elkeresztelt rakétavédelmi rendszer, most pedig az egyik colorádói katonai kutatóközpont adja a JEDI nevet (ez a Joint Expeditionary Digital Information program rövidítése) új hordozható célzórendszerének. Egy kézi-számítógépről van szó, amely jövőre kerül be a hadsereg arsenáljába, és amelyen GPS műholdas helymeghatározó rendszer és a Win CE átalakított verziója fut. A várakozások szerint a lézertárcsával összekötött egység egy szerény 233MHz-es PII-es processzort és 32Mb RAM-ot fog tartalmazni. Az érintéssérkeny képernyőn megjelenő ikonok segítségével a katonák meghatározhatják az ellenséges járművek típusát és pozícióját – az információt a PDA ezután SMS-be kódolja és műholdon küldi el a parancsnokságra. Ahonnán azonnal elindulhatnak a bombázók. Mi a helyzet a lefa-



A CNN szerint egy teljes Jedi készlet 30 000 dollárba kerül.

gyásokkal? A Pentagon szerint a Jedi 12 másodperc alatt képes újraindulni. Vele van az Erő, egy pillanatra sem kétségess. www.newscientist.com
www.cnn.com



Az ULTRA-val ultra egyszerű a közlekedés.

Mindenki a fedélzetre

A Bristol Egyetem és Cardiff városának együttműködéséből hamarosan megszületik az ULTRA, egy – az *Élmékmás* című filmet felidéző – sofőr nélküli taxidrener. A járművek egy erre a célra épített sínpályán futnak; a hálózat teljes üzembe állítását 2005-re ígérik. A buszok és a londoni speciális vasúti kocsik keresztetűzésére emlékeztető autók a taxiknál háromszor gyorsabban szelik át a várost, ráadásul csendesek és a környezetet sem szennyezik.

Zsenialitás gombnyomásra

Az agykutatás új eredményi felfedik, hogyan lehet szimulálni az autista zsenik teljesítményét.

Egy ausztrál műszaki szakember egy olyan újszerű „gondolkodó sapka” tervét tette közzé, amellyel az emberek szabályozni tudják a kreativitásukat. Allan Snyder professzor – aki a telekommunikáció területén is otthonosan mozog – jelenleg az Ausztrál Nemzeti Egyetem Agykutató Központját vezeti, hol autista gyerekek tanulmányozásával foglalkozik. Annak alapján, hogy néme-lyükük szinte kommunikációképtelen, ugyanakkor hihetetlen kreatív képességekkel rendelkezik – például fest, vagy a laterális problémamegoldás terén remekel – azt az elméletet állította fel, hogy az autisták agyában a szubjektív világfelfogásért felelős részek sérültek meg. Ezért aztán mágneses

impulzusok segítségével megpróbált objektív tudatállapotot előidézni egészséges alanyoknál. Snyder azt állítja, hogy a tesztalanyok, akik 15 percig viseltek az elektromágneses sapkát, a megváltozott fókusz miatt feljavult razolási képességről tettek tanúbizonyságot.

www.informationweek.com

>>>Az autista tudósok talán azért különleges képességek, mert a halántéklebenyünk nem működik jól.



Múlt-idézés

Vajon angol testvérlá-punknál ugyanazokat a poénokat süti el 10 éve?

1992. júliusában a világ – nos, leg- alábbis Anglia – a jó fejé válás előtt álló, még a Take Thatben éneklő Robbie hanglára, a Megadeathre és Benny Hillre buli- zott. Akkor az új brit vicc az Erő, a nyugat leggyorsabb teszembe címet viselő szám a 29 helyig küszört fel a slágerlistákra. Után a szánalmasan kevéssé vicces, ám meglehetősen idegesítő komikus megvette a famját. Kisérletes

Ami a PCF-et illeti, a kilencedik szám vezércikke az *Ultima Underworld* teljes körű tesztje volt, amelyet a borítón a következő



„Az emberek még ma is nyomolnak UW alapú játékokkal.”

keppen jellemeztünk: „A PC ezért a játéért jött létre”. Ráadásul ez egyszer igazunk volt. Higgyétek el, az emberek még ma is nyomolnak UW alapú játékokkal.

Evezünk más vizekre. A multimédia rovat egyik cikijója a hypertext előtt álló lehetőségek előtti vált igazat, és leírta milyen lesz egy tipikus hypertext dokumentum. Egy dologban tévedett hatalmasat – eszébe sem jutott, hogy amit bemutat hamarosan az interneten jelenik meg. Ma szemmel olvasna olyan, mintha egy weblapot ismertette: két évvel a web megjelenése előtt. Figyelmező, még ha véletlen-szerű, rövidlátó módon is.

Ja, és megrézkelt a Windows 3.1. Sőt, mi több, úgy tünik elhagyta a testészámítást, élvezet teleíteni és használni, nem kevesebb áll a papíron. Hm.

Végül pedig, ez volt az első szám, amelyben feltűntek a munkatársak fotói. Az egyikük még ma is úgy pózol, mint akkoriban. Csak persze közben sokkal kövőbb lett, valék egészségre.

PCFormat Interjú

Kérdések és válaszok Rövid úton az igazság felé

John Mullinst faggattuk, egy igazi zsoldost, aki a Raven rendelkezésére bocsátotta szakmai tapasztalatait.



„Még nem készült olyan realisztikus játék, amelyből meg lehetett volna tanulni a lőfegyverek használatát.” John Mullins

Őn szokott játszani?

John Mullins: Nem igazán. Hogy őszinte legyek nincs sok szabadidőm – elég sok mindenem dolgozom mostanában. A cégem például az USA vámvivatalának nyújt segítséget – átképezzük a tisztviselőket a szeptember 11-i események támasztotta követelményekhez alkalmazkodva. A jelenlegi gyakorlatban sok értelmetlen elem van – ilyen például a cipők átvizsgálása. A célunk az, hogy életszerűbb és hatékonyabbá tegyük a folyamatot.

Mit gondol az erőszakos számítógépes játékokról, szigorúban kellene szabályozni őket?

JM: Egyáltalán nem. Azt hiszem az emberek hajlamosak saját maguk

helyett a játékokat hibáztatni. Emlékszem, hogy a Columbine középiskolában történt vérengzés után azt mondták, hogy a játékok

tanították gyilkolásra a fiúkat. Nos, ez egyszerűen marhaság. Még nem készült olyan realisztikus játék, amelyből meg lehetett volna tanulni a lőfegyverek használatát. Némelyikkel ugyan világosabbá lehet tenni az újoncnak a stratégiát és a tervezést, de nincsenek igazi szimulátorok – és nem is lesznek amíg az egérrel és billentyűzettel irányítjuk az FPS-eket. Valaki egyszer azt állította, hogy a hadsereg kiképzésére használja a Doom-ot, én pedig utánanézttem a dolognak. Az illető igazat mondott, csak azt hallgatta el, hogy a játékok az rodták kezébe adták, akik meglehetősen tartották a számítógépektől – a játék nyújtotta élvezettel akarták átvenni őket a félelem legyőzésében.

Őn szerint az embereknek feltűnik, ha egy fegyvert hibásan használnak a játékokban?

JM: Igen – ha tszabán vagyunk a kézfegyverek működésével ez olyan, mintha egy filmet néznénk. A valószerűen fegyverhasználat tönkretetheti a játékélményt. Ezért vagyok a *Soldier of Fortune* tanácsadója – hogy minden a lehető leghitelesebb legyen.

Várható, hogy hamarosan elkezdik a munkát a *Soldier of Fortune 3-on*?

JM: Őszinte lennék: erről még nem beszélünk. A Raven egyelőre a második rész befejezésére koncentrált, ám ha hivatás szívesen jövők.

Működött már közre szaktanácsadóként valamelyik hollywoodi filmben?

JM: Igen. Sőt, az igazat megvallva hamarosan megjelenik a regényem, amelynek már eladtam a filmjogait – a címe *ICeman* és a *Tracker*. Így aztán ha elkezdődik a forgatás ennél a filmmel is én fogom segíteni a stábot technikai tanácsokkal.

Melyik a kedvenc háborús filmje, a *MASH* vagy a *Ryan közlegény megmentése*?

JM: *MASH*? A közelébe sem megyek. Komolyra fordítva a szót, a két kedvenc háborús filmem mostanában készült és mindkettő nagyon valószínű. Az egyik a *Black Hawk Down*, a másik a *Behind Enemy Lines*. **PCF**

Sötét-Kamra



Az embernek annyira van szüksége a *The Sims*-re, amennyire a hálnak a biciklire.

Sziasztok! Ebben a hónapban is eljöttünk valami ünneplésre: már nem a Myszimond, idők legjobb példányban elődött PC-s játéka. Mindenki van azonban valami orosz nyelvű első helyet a *The Sims* vette át.

Mint mond ez a PC-s közösséggel? Valószínűleg azt, hogy a játék nem igazán szeretik játszani. A Myszimond, összetett és a szükségesnél valószínűleg jóval agyartatóbb. Önéleírás, akár ez is mondhatjuk. Van egy kis „ha nem tetszem neked, vedd van valami más” jellege, a beszállerek digitális megfelelője.

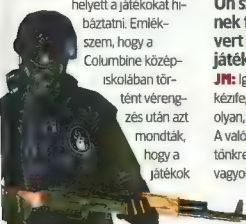
Hát nem aranyosak?

Ami a *The Sims*-t illeti... Amikor először ültél a széken meglehetősen felelősköszölni. A játék főleg a képességet – azaz embernek sorozhatatlannak – meglehetősen sokan találják izgalmassá, és ez elég arányos, hogy az emberek hirtelen lefoglalásból megvesse. A megdöglődtől megvárásról hazajátékokhoz hasonlóan azonban az airo emberek vonzereje is elenyészik amikor kiugyognak a lenyűgöző trükkökből, és hamarosan unalmassá válnak. A hirtelenséggel meg lehetne az fejlődésnek a simék viszont nem változnak, hiszen a veselkedésük leggyakoribb elemei a játék kódja hátrazór meg – így az airo megvesse megjutok őket nem valószínű, hogy később ismét leleplez arányos az érdeklődésünk.

Hal a vízben

Kíváncsi, ha ekkor hajlandók vagyunk megrendelni valamelyik kiegészítő csomagot. Ahogy az alkatrész is feldobhat azzal, ha az alkatrész beszerzünk egy kis műanyag kasszettel rendelkező erős a kísértés, hogy a *The Sims*-be is új életet leheljünk egy egy add-on CD megvásárlásával. Néhány hónap múlva az airo játékok kiegészítőre áttérünk és így tovább.

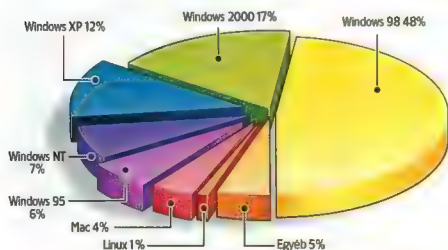
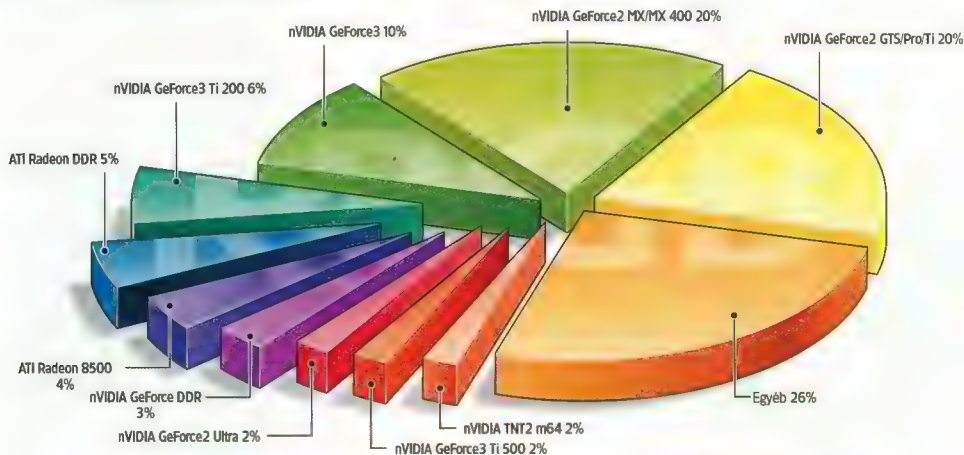
A *The Sims*-ben pontosan ez a zseniális, a nagyából az összességében változó alapjátékból és újabb kiegészítő csomagokat rakapunk ki. Amíg az EA folytatja ezek kiadását, a *The Sims* eladásai sem fognak csökkenni. Ami a semminél ez is jobb – legalább gondoskodik arról, hogy a *Myszimond* többé ne tudjon labdába rúgni.



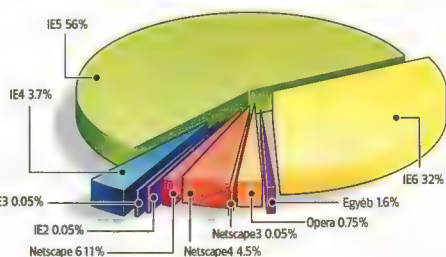
A számok tükrében

Adatok és tények A világot alkotó diagrammok...

GRAFIKUS KÁRTYÁK Milyen chipsetet használnak a játékosok?



A legnépszerűbb operációs rendszerek.



A legnépszerűbb webböngészők.

↑ NYERTESEK

↑ Az angol broadband internet



A British Telecom továbbra is a jó rendőrt szerepet játsza a szélessávú internetes piacon, a cég ugyanis bejelentette a Broadband Direct szolgáltatás beindítását. Az alapötlet az, hogy az ISP-k csomagjában általában megtalálható e-mail címek és webtárhely elhagyásáért cserébe egyedülállóan gyors és olcsó internethozzáférést nyújtanak.

↑ Napster

Nos, olyasmiről. A peer-to-peer program, amelyet ma már senki sem használ talán mégis feltámad, mivel az egyik nagygégyének számító zenekiadó, a német Bertelsmann a hírek szerint 30 millió dollárt ajánlott a szerte már elfelejtett rendszerért.

↑ Nintendo

A cég néhány évre elvesztett a konzolok dzsungelében, a régóta várt GameCubet áprilisban viszont végre megérkezett kontinensünkre. Mivel a hírek szerint az Xbox nem fog igazán jól, a Nintendo most talán visszaszerzheti koronáját a Sonytól.

↓ VESZTESEK

↓ Yahoo



A gyengélkedő portál a közelmúltban adott hírt a sorozatosan hatodik veszteséggel zárt negyedéről. A honlap meg mindig a halozati hirdetésekkel próbál pénzt csinálni – a jelek szerint azonban az interneten továbbra is lehetetlen megfelelő bevételre szert tenni.

↓ Műholdas rádió

Az eddig ígertesnek tűnő új rádiós formátum máris problémákkal küzd az USA-ban – a gondokért a Wi-Fi vezeték nélküli hálózati szabványt tesztik felelőssé. A két jelölést jelenleg csak egy használat valósítja el, a feltételezések szerint azonban a Wi-Fi hamarosan interferenciát okoz a sávban.

↓ Celine Dion

Miközben a hírtelen visszatért kanadai diva a világ zeneipárgjának hallószervét rongálja, a PC-ke meg borzalmasabb hatással van. Az énekesnő új CD-jébe beépített Key2Audio m. szolásvédelem miatt a lemezt számítógépen nem lehet lejátszani vagy lemásolni.

install →

▶ **AZ E HAVI LEMEZEKEN**

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

AGE OF WONDERS II

Fedezd fel a varázslók és a csodák világát a hamarosan megjelenő RPG terjedelmes demójában.

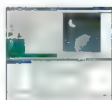


AZ E HAVI...



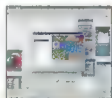
EXKLUZÍV DEMO HOTEL GIANT

E havi exkluzív menedzselős programunkban a *The Sims* és a *Vocak* szálló keveredik. Mindegy milyen szállóról van szó, a lényeg a vendégek becsalogatása



KÉPSZERKESZTŐ PROGRAM THE GIMP 1.2 TELJES VERZIO

A Linuxos grafikai programot Windowsra is lefordították nyílt forráskódjának teljes dicsőségében, így büszkén foglalhatja el a helyét a PCF lemezmelékleten



ILLUSZTRÁCIÓS CSOMAG REAL-DRAW 1.5

Bitmap szerkesztő? A béd Vektorgrafika? Megkapod. 3D-s ábrák? Ne keres tovább. Itt mindent megtalálsz.



EXKLUZÍV DEMO F1 2002

Sisakot fel, irány a rajtrács! Az EA Sports legújabb szimulátorával letesztelheted vezetői képességeidet a száguldoó circusz világában

STAR WARS DEMO JEDI KNIGHT II

Kapd fel a lézerekardot és kaszabolj le mindenkit a demó pályáin, amely nem található meg a teljes játékban.



INSTALL TARTALOM

02. Age of Wonders II
03. Jedi Knight II
- F1 2002
06. Hotel Giant
- Counter-Strike 1.4
07. Adobe InDesign 2.0 CE
08. The GIMP 1.2
09. Real-Draw 1.5
10. Photo Album 5
- TCM4000
11. GhostSurf 1.6
- A Smaller Image 2.0
12. Visual MP3 v3
- Mielőtt megvennéd
13. Cheatek
14. Yucca CD
15. Molt Lapok

Kreativitás mindenek előtt



Gernák Zsolt Melléklet szerkesztő

A *PC Format* e havi száma már kreatív különkiadásnak számítunk, így azután közlergeltük a fejlesztőket, hogy olyan ingyenes programok utolsó verzióit gyűjtsék össze, amelyek teljesen leporoltak alkotói fantáziáikat. Kezdetnek itt a *Real-DRAW 1.5*, egy első osztályú rajzcsomag, amely a 2D-s, 3D-s és vektor-grafikát felhasználó barát és ügyes kezelőfelülettel kombinálja. Az első lépések megtételéhez a 100. oldalán találunk néhány tanácsot.

Ha a többet szeretnénk semmi gond. A *The GIMP* a legrövidebb freeware képszerkesztő alkalmazás: "AIE", melyre a legújabb verziót raktuk fel a részletes használati útmutatóval együtt, a regletmekbe pedig a 66. oldalon kezdődő cikkünkben avatunk be benneteket.

A jövő nagyemlényű lenyíróeszközök is tartogatunk egy meglepetést: a *Photo Album 5* tökéletes eszköz a digitális fotók rendszerezéséhez. Ha pedig a DVD-s verzióbuszke tulajdonosa vagy máris béd az *A Smaller Image 2.0*, amely a webes publikáció érdekében összetömörítetted a képeidet.

Biztosan olvastátok a *Hírek* rovat múlt havi cikkét az ördögi spyware-ekről – a *GhostSurf* formájában most tökéletes orvosságot kínálunk az azóta valószínűleg lerövidedett paranóliátokra. Ezt a ralliált programcskát kifejezetten arra tervezték, hogy neveljenek maradj.

A környék dolgok után kellemes lehet néhány órára a havi játékdemókkal tölteni. Az *Age of Wonders II* exkluzív próbaverziójánál nagyobb demo még senkinek került fel a lemezletkekre, ez azonban meg nem minden a *Jedi Knight II*-ből egy olyan pályát sikerült megszerezniünk, amelyik nem szerepelt a teljes verzióban, és itt van még az *F1 2002* vadonatú, szintén exkluzív demója – rengeteg egyéb extra mellett. A következő szám megjelenéséig biztosan nem fogtok unatkozni.

A teljes csomag

A legjobb teljes verziós programok:

Lemezünk csúcsmind-egy, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Ha szeretnétek valamelyik speciális programot, megpróbáljuk feltenni a lemezre.

Különleges kiegészítő programok:

Megharcosok az exkluzív kiadásokért – tehát te jászol először a legjobbakat.

Ki érdekelt a kezikönyv?

Szeretnénk, ha a legjobbait köznázad a: ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírás olvasható, minél bármelyik PC-s magazinban.



THE GIMP

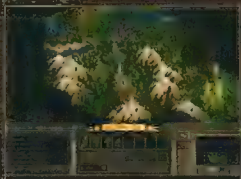
E havi lemezmelékletünk segítségével megmártózhattok a *The GIMP* kínálta gyönyörökben. A nyílt forráskódú program – amely tudásban egyenértékű a *Photoshop*-pal, annak árcédulája nélkül – tökéletes választás, bármilyen tudás szinten is van az ember. Bővebb információért lapozz a magazin 88. oldalán kezdődő teljes útmutatóhoz.



Bár az *Age of Wonders II* nem 3D-s, ha jobban szeretnénk látni ráközelíthetünk az eseményekre.



Kérdéskor ki kell választani kívül szeretnénk játszani – a nemes Juliaival vagy a halálós Mándorral.



Műján és zöden tanyeszik a természet, a helyet azonban gyökeresen megváltozik, amikor Yaka beveti a Hervasztás varázslatot.



A csata köröké osztottan zajlik és mindenütt a stratégia belyeri a hangulati, bár ha akarjuk, pülvatára is állíthatjuk.

PCFormat EXKLUZÍV

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Ismerd meg testközelből miről áradozunk a 82. oldalon található előzetesben.



Take 2

www.aow2.godgames.com

Minimum: PII-300, 64Mb

Egyesek szerint valóban létezett a csodák kora, de már véget ért, akkor, amikor felhagytunk a piramisok, a kőörök, a kolosszeumok és a babilónaihoz hasonló függőkeretek építésével. Érdemes azonban megfontolni a következőket is: részeseitünk valamikor a múltban a két hétig finnen maradó kenyér áldásából? Mennyire csodálatos az a világ, amely előre felszeleltet bérirépával látja el az ember, hogy kevesebb ideig tartson a kínai vacsora előkészítése? Legyenek boldogok az ősök nagyszabású építészeti remekével – minket inkább a vasaláskonnyító öblítő hoz lázba.

Persze ha valaki e havi fő játékdemónkkal tölti az idejét gyorsan arra a következtetésre juthat, hogy a csodák versenyében csak varázslókkal, mindenható istenségekkel, elfekkel és izmos hősökkel állhatja meg a helyét. Nos, mindenki döntse el maga a PCFormat lemezmelikletére felrakott gigantikus Age of Wonders II pálya segítségével.

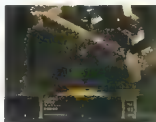
Méretes PCF

Felesleges csillogó szemöldökhúzóga-tással próbálkoznunk – nem véletlenül használtuk a „gigantikus” szót. Tényleg csak egy pályáról van szó, de győzelem kivívása hosszú órák fog tartani – az igazat megvallva meglehetősen valószínű, hogy ez az újságunkban eddig közreadott leghosszabb játékdemo. Ráadásul kettőféleképpen is végigvihetjük, így aztán igazi csoda mennyi időt tölthetünk el vele.

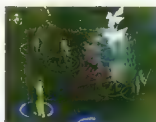
A szép sikereket aratott Age of Wonders sorozat tagjai a Heroes of Might and Magic vonulatába tartozó körökre osztott, fantaszy környezetben játszódó stratégiák, amelyek a műfajt eddig még sohasem látott csúcscsokra repítik. A legújabb epizód RPG elemekkel gazdagítja a kínálatot, így hő-



A természet istennője: ha Juliet irányítjuk, ez a leányzó jelöli ki a kioldásokat.



Ha meg akarjuk hódítani az ellenség egyik városát, először a falakat kell lerombolni.



Az ember azt gondolná, hogy a természethez közel álló tündérek Juliet segítik...



RÖVID ÚTMUTATÓ A WONDERS-HEZ

Jobb ha átnézed, hogy tudd mi micsoda.

ERRE KÖSS CSOMÓT

A mágikus csomópontok felnyomják a manákat, azonban érdemes a saját szféránk csomópontjainhoz ragaszkodni. Julia az élet csomópont-jait használja, Meandor a halálét.

ENYÉM, MIND AZ ENYÉM!

A térképen elszórt nyersanyagforrások – például az a bánya – felnyomják az egységek toborzásához és a városok fejlesztéséhez nélkülözhetetlen arany mennyiségét. Az ellenfelek is meg akarják szerezni őket...

BÜDZSE

Itt követheted az arany, a mana és a varázspontok mennyiségének – alakulását. A „+” után következő szám azt mutatja, hogy mekkora adagra van kilátás a közeljövőben.



A FŐSZEREPBEN...

...saját különbejáratú varázslóknak, jelen esetben Julia, a kedves és jószívű tündé. Ő a legértékesebb figuránk, tehát mindig gondoskodjunk számára megfelelő védelemről.

ÁLOMSZERŰ TORNYOK

A falikus szimbólum jelen esetben az egyik Wizard Tower – ha a magusunk a városban van innen hajthatja végre a varázslatokat, és itt támad fel ha véletlenül elhalálozna.

TE IS VARÁZSLÓ VAGY!

A varázsigéket párhuzamosan lehet használni és kutatni. A manát meg lehet osztani a varázslás és a kutatás között attól függően, hogy éppen melyik a fontosabb.

seink az egyes küldetéseken belül egyre magasabb szintre fejlődnek és új tulajdonságokra tesznek szert. Az alaptörténet szerint a világot hatalmas varázslók uralkodják, akik különböző Szférákból kapják az erejüket. A de-

móban két szereplő közül választhatunk: az egyikük Julia, az Élet Szférájához tartozó elf varázsló, a másik Meandor, egy sötét elf, aki a Halál Szférájából nyeri az erejét. Bárhogy is döntünk, az ellenfél Yaka lesz, a Tűz Szférájának egyik öröklött stene.

Csomópont

A győzelem nem jön gyorsan, ugyanis mindenképpen meg kell szerezni néhány várost, bányát és mágikus csomópontot, mielőtt a biztos arany- és manaforrások birtokában támadásba lendülünk. Ha jól játsszuk ki diplomáciai kártyáinkat szövetséget köthetünk

Meandorral vagy Juliával (attól függően, melyiket választottuk) Yaka legyőzésére. Mivel azonban a varázslók a mágia különböző Szférákhöz tartoznak és egy elfkőhögés is egymás ellen fordíthatja őket, nem ajánlatos túl hosszú ideig a partnerünk támogatására hagyatkozni. A diplomáciát persze akár teljesen el is felejtethetjük és az első adandó alkalommal kirúghatjuk riválisunkat, megszabadulva ezzel az egyik fenyegetéstől és megszerezve néhány zsíros nyersanyagforrást. Ha meghódítunk egy várost (vagy az ellenfétől vesszük el őket, vagy a térképen elszórt számos független település vala-

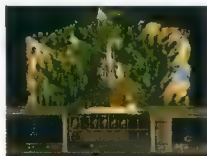
melyikét hajtjuk uralmunk alá) katonákat toborozhatunk a lakosok közül, bárkik legyenek is azok.

A varázsló az egyik legerősebb egységünk, de egyben a legfontosabb is. Amíg legalább egy városunkban van Wizard Tower, a mágus képes feltámadni ha valamilyen sajnálatos baleset ér. Ha nincs torony elhalálozás esetén menthetetlenül megjelenik a megalázó Game Over felirat. Márpedig ez nem a legjobb módszer az igéretes varázslói kamer elkezdésére. Ja mielőtt elfelejtjük: a hotseat játékmód segítségével összemérhetjük az erő-töket valamelyik barátotokkal is. **PCF**

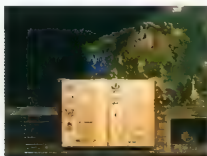
>>Mivel a varázslók a mágia különböző Szférákhöz tartoznak, egy elfkőhögés is egymás ellen fordíthatja őket.

>>VARÁZSLÓK HÁBORÚJA

Bizonyítsd be, hogy te vagy a varázspálca legnagyobb mestere – legalábbis az *Age of Wonders II* demójában.



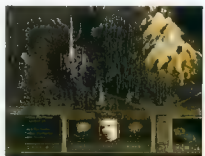
01 Az első feladatunk találni egy várost, amelyen célos akaratunk gyakorolhatjuk. A demó pályáját szerencsére egy varázslótornyival felszerelt településsel kezdjük – indulásként járunk le néhány támogató egységet.



02 Válasszuk ki gondosan milyen varázslatokat fejlesztünk ki – a csatakhöz néhány harci varázslatra lesz szükség, és egy adag általános varázsigére is be kell ruházni, amelyekkel az ellenfél termelését és városait bénítjuk meg.



03 Amikor elég erősnek érezed magad ideje megtámadni Meandort (vagy izléstől és választástól függően Juliát). Rakjuk körbe katonákkal a gonosz fickó városát – így mindnyáján egyszerre rohamoznak amikor elkezdődik a csata.



04 Az ellenfelek bénító varázslatokat alkalmaznak – ilyen az itt látható Darkland. A végső roham előtt használjuk a Disjunction és a Rejjesenate mágikákat a károk elhárítására.

VADONATÚJ PÁLYA

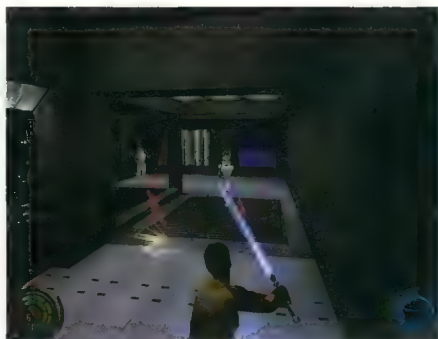
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kaptd elő a fénykardot és készülj fel a csatára egy teljesen új pályán.

LucasArts/Activision
www.lucasarts.comMinimum: PII-350, 64Mb,
16Mb OpenGL 3D kártya

A Jedi Knight II: Jedi Outcast új pályája, amelyek a megjele-
nését tökéletesen hozzáigazí-
tották a II. Epizód mozika kerüléséhez
még akkor is megérdemli a figyelmet,
ha az ember már végigjátszotta a tel-
jes verziót. Egy abszolút friss, teljes pá-
lyáról van szó, amelyhez máshol nem
lehet hozzájutni.

Kyle Katarn bőrebe bújva egy elő-
őrözt kell megtámadni mindössze hú-
szes fénykardunkra és néhány jedi
képességre támaszkodva. Alig érünk
le a bolygó felszínére, máris ránk ront
egy csapatnyi rohamosztagos – kap-
csolt be a lézerkardot és vessük be
a Force Push-t a legyőzésükre. Miután
beértünk Jan, a partnerünk megpró-
bálja felszedni minket, csak hogy ő ma-
ga szűbe keveredjen



Nem alacsonyok kicsit rohamosztagosnak?

A következő akadály egy egyszerű
rejtvény, amelyben szintről szintre ha-
ladva kell lekapszolni egy energiafej-
lesztőt – nem árt az óvatosság, ugyan-
is minden fordulónál áll egy-egy fehér

műanyagpáncélba öltöztött fickó.
Ezután már csak egy erőteljes ellenfe-
let kell legyőzni ahhoz, hogy kiszaba-
duljunk. Az Erő legyen veled. **PCF**

Amikor a kardod összeakad az űjjászí-
letetével nyomd le a tűzgombot és
lököd el.

VÍRÁNYÍTÁS

| | |
|-------------------------------------|--------------------|
| Mozgás | [W], [A], [S], [D] |
| Küszás | [C] |
| Ugrás | [Szökés] |
| Bisódleges lövés/harc a fénykarddal | [Bal egérgomb] |
| Pásodlagos lövés/fénykard dobása | [Jobb egérgomb] |
| Fénykard | [1] |
| Írnyar pisztoly | [2] |
| Erő alkalmazása | [F] billentyűk |

PCFormat EXKLÜZÍV

F1 2002

Csak egy ember állíthatja meg Schumachert. Te.

EA

www.ea.com

Minimum: PII-400, 128Mb Win98

Ausztrália. Régebben az összes
kemény angol bűnöző ide me-
nekült, mára azonban megvál-
tozott a helyzet. A rosszfiúk helyett
manapság az átlagemberek akarnak a
déli kontinensre költözni, és nem is ne-
hez megtalálni őket. A zenében az övek
Kylie, a TV sorozatok közül a Neigh-
bours és a nálunk is vetített Szívpró-
gmi. Am a sportot illeti ők rendezik a
hídkorú Iron Man versenyeket és FIA
Formula 1 szériájának csak egy hangya-
nyal kevésbé drójt nyitófutamát.

Menjünk tehát vissza gondolatban
néhány hónapot a szezon elejére.
A helyszín Albert Park, a versenyzők az
indítóárcson, a startlámpa pirosan ég, a

A kameraállások főleg a visszajátzsza-
soknál jönnek jól.

motorok bögnék. Ráadásul csak te
akadályozhatod meg, hogy a történe-
lem megismétlése önmagát és Michael
Schumacher ismét szinte csont nélkül
kezdje az idényt. Hogyan? Természe-
tesen exkluzív demóknak segítségével.

Négy csapat (Ferrari, McLaren,
Williams, Sauber) pilótái közül válasz-
d ki a legszimpatikusabbat, és állisd be a

Az első a legrosszabb. Próbáljunk meg a
többiek előtt kijönni az első kanyarból.

szabályokat. Adj időt magadnak a pálya
megismerésére a szabadedzés, az
időmérő és a beemelgető körök alatt,
a után készülj fel a verseny napjára.
Tartsd lenyomva az indítógombot ([F]),
taposd a padlóba a gázpedált, majd
amikor koalszanak a piros lámpák en-
gedd fel az indítót. Ne állj meg amíg le
nem intenek a kockás zászlóval **PCF**

A pilótátluké kezelőszerveinek teljes
leírása a Readme fájlban található.

VÍRÁNYÍTÁS

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Gyorsítás | [A] |
| Fék | [Z] |
| Balra/jobbra | [<] és [>] |
| Indítás | [I] |
| Tapadás | [L] |
| Vezetési ráságítók | [F1]-[F11] |
| Kameraváltás | [Ins], [Home], [Pg up] és [Pg down] |

STRATÉGIA

CULTURES 2

Néhány kulturális tapasztalat a PC képernyőjéről.

JoWood

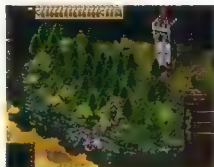
www.jowood.com

Minimum: P300, 64Mb

Vannak olyan emberek, akik a kultúra szó hallatára a sokszínű társadalomra gondolnak. Másoknak talán a baletti vagy egy jó könyv jut az eszébe. A játékrangok számára viszont csak egy dolgot jelenthet a *Cultures* – a *Settlers* stílusában készült istenszimulátor, amelyben seregnyi vikinggel hódítunk meg új világokat.

A jó hír a következő: szarvas síksakra bűjt barátaink visszatérnek a *Cultures 2: Gates of Asgard*-ban, a még jobb pedig az, hogy a lemezmelékletlen mindez egy hihetetlenül terjedelmes demó formájában jelenik meg. Két pálya közül választhatunk – az egyik a harcra koncentrált, a másik a gazdaságra, tehát csak azt kell eldönteni, hogy a szimuláció melyik részében szeretnénk elmélyülni. Tánitörész viszont nincs, tehát a kezelőfelületbe beépített helpfájlokból kell kihozni a maximumot.

Első lépésként ki kell járnunk az épületek ikonra és húzzunk fel egy farmot. Miközben az építész ezen dol-



A frank torony lerohanása nem olyan nehéz, mint amilyennek első pillantásra látszik.

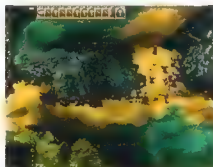
gozik küldjünk ki néhány embert fát, követ és gombákat gyűjteni, és próbáljuk meg házasságra bírni a lakosok között található tüzes menyecskéket. A parancsok többségének leadásához a jobb egérgombbal kell a karakterekre kattintani (akció menü előhozása), vagy a kezelőfelület bal oldalát használnunk.

Mután elkészült a farm kiképezhetjük a farmert, akiből aztán molnár lehet, akiből aztán... A képlet valószínűleg mindenkinek ismerős. Folytasd, amíg fel nem épül a kifejezetten nem északias világban élő vidám, industrializált vikingek virágzó gazdasága.

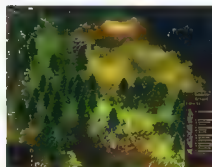
PC



Ejzen a család. A magas születési arány elengedhetetlen a gazdasági sikerhez.



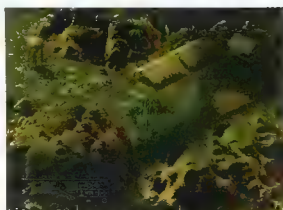
A harci pálya első ütköztetést a tengerparton kell megvívni. Hol máshol?



Mem szabad elfelejtenni az új szökecskék parancsnoki székébe, és vívjuk meg a csatákat a terjedelmes demóban.

>>ÉS EZ MÉG NEM MINDEN...

Rövid ízelítő a havi lemezmelékletünk gyönyöreiből.



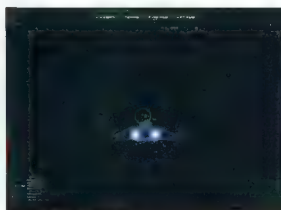
SUDDEN STRIKE 2

A CDV rendkívül sikeres stratégiai játéknak folytatásában ismét a II. Világháború időszakába térünk vissza. A japán hadsereg tagjaként a feladatunk hadifoglyok kiszabadítása a gonosz britek karmái közül a sűrű csendes-óceáni őserdőben.



X-PLANE

Az X-Plane az egyik legrealisztikusabb repülőgép-szimulátor PC-re és Macintosra. A játékban a repülőgépek legnevezetesebb alkotásait lehet kipróbálni, mint például a szuperszonikus Concorde-ot, vagy mint a civil repülésben elterjedt Cessna 172-est.



STAR SHATTER

Ez a meglepésztően egyszerű külsővel bíró űrszimulátor az Elite alapkoncepcióját növeli hatalmasra. Ugorjunk be egy apró harci gép vagy egy hatalmas kirkáló parancsnoki székébe, és vívjuk meg a csatákat a terjedelmes demóban.

PCFormat EXKLÜZÍV

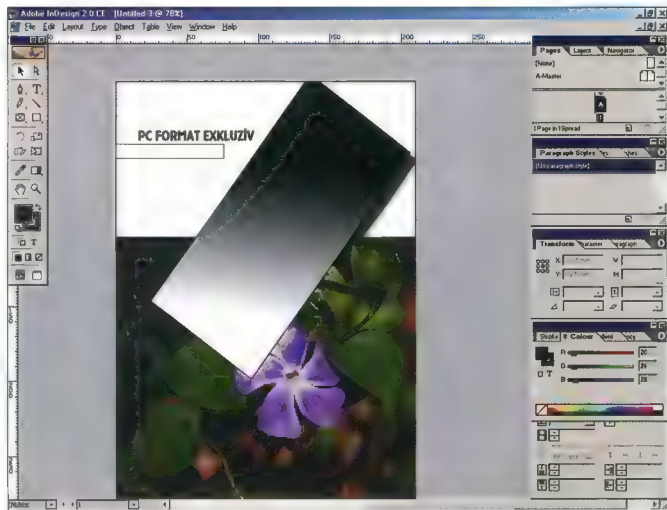
ADOBE INDESIGN 2.0 CE

Komplett kiadványszerkesztő, az Adobe legjobb termékeinek jó tulajdonságaival.

http://www.trans-europe.hu
 Minimum: PII-350, 128Mb 3D kártya

Ehavi Install rovatunkban bemutatunk egy olyan kiadványszerkesztő programot, amely még a szakembereket is lenyűgöz. Ennek oka nem más, mint hogy az alkalmazás az Adobe oly sokak által ismert és kedvelt grafikai programjaival szinte kebelbaráti viszonyban van. Az *InDesign 2.0 CE* ezt most megteszi. Otthonosan érzi magát Mac OS X-es és Windows XP-s környezetben egyaránt.

Ha az importálható fájlformátumokról van szó, a program hihetetlen rugalmasságot mutat. Nem csak a *Photoshop* saját fájlformátumát, a psd-t tudja fogadni, beágyazni és hibátlanul nyomtatni, de hasonlóképpen fogadóképes az *Adobe Illustrator*.ai és az *Adobe Acrobat*.pdf fájlformátumaival szemben is. A közös technológiáknak köszönhetően – mint az *AGM*, a *CoolType*, az *ACM* – mind a négy program (amelyek egyébként az Adobe Design Collection részét képezik) egy-egy esetben jeleníti meg a kiadványokat, képeket, szöveges elemeket EPS fájlformátumban az *InDesign*-ban tovább szerkeszthetők. Nem kell ezért visszatérni a *Photoshop*-ba és újra elmenteni a képet. Az *Illustrator*-ból Copy-



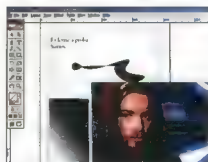
Ismerős, átlátható, felhasználóbarát kezelőfelület jellemzi az *InDesign*-t. Quark-függő töredéknek is dicserően szolt róla.

Paste-tel áttemelt vektoros elemek ugyanúgy szerkeszthetőek maradnak az *InDesign*-ban, mintha egy vektoros szerkesztő programban dolgozna az ember. Pedig ne hagyjuk magunkat becsapni, még mindig kiadványszer-

kesztő programban vagyunk. Régezes psd és ai fájlok importjára nem képes, de valószínűleg nem is lenne jó, hogy egy teljesen összekutyult ösziér programot kapnánk a kezünkbe, amin már senki nem tud igazodni.

Az *InDesign* kiadványszerkesztő programokban soha nem látott rugalmassággal és biztonsággal kezeli a transzparenciát: a psd és ai képekkel importált alfa csatornák esetén, illetve képek, szövegek, tárgyak, rétegek átlátszóságának százalékos beállításánál is alkalmazza azt. Képes bármely elemre (kép, vektor, szöveg) vett árnyékokat, vagy a szélek elhomályosítását alkalmazni úgy, hogy a szöveg mindvégig szerkeszthető maradjon. Ismeri a *Photoshop*-ban és *Illustrator*-ban használt összehatásmódokat (normal, multiply, screen, overlay stb.). Mindezeket pedig exportálni is tudja PDF 1.4-be és ki is tudja nyomtatni.

Lehetőséget ad arra, hogy nyomtatási előnézeti képet kérjünk. Ez semmi más nem csinál, mint hogy eltünteti az összes nem nyomtatandó elemet és a papír szélein vágóméretre

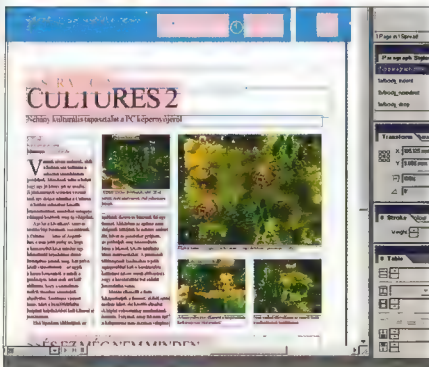


A kezdők is könnyedén eligazodhatnak a felhasználóbarát kezelőfelületen.

szabja a kiadványt. Így az továbbra is szerkeszthető marad. Úgy dolgozhat benne a felhasználó, mintha egy papírlapra rajzolgatna.

Színes kiadványok nyomtathatók most már tintasugaras nyomtatókon is. Nem szükséges többé PostScript nyomtató vagy szoftveres PostScript RIP. E havi lemezmelletünkön megtaláljátok az *InDesign* teljesen működőképessé, harminc napos próbaverzióját. Sok sikert a saját újság készítéséhez! **PCF**

Lénárt Lambert
 (Trans-Europe Kft.)



Lehet, hogy mostantól az *InDesign*-nal készílik majd a *PCFormat*-t?

KÉPSZERKESZÍTÉS THE GIMP

A Photoshop a sarokba húzódva reszket, amikor az ingyenes vetélytárs belép a ringbe.

Nyílt forráskódú

www.gimp.org

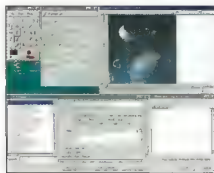
Minimum: Pentium, 32Mb, Win95

Korlátozás: Nincs, teljes verzió

A **The GIMP** névre hallgató nyílt forráskódú, ingyenes, professzionális szintű grafikai csomag az iparág olyan vezető termékeivel is összemérhető, mint a Photoshop. A nyílt forráskód azt jelenti, hogy a felhasználók megváltoztathatják a programkódot, kibővíthetik vagy kijavíthatják azt. Ez biztosítja a folyamatos frissítések és hibajavítások áradatát – ráadásul ti is belenyúlhattok ha nagyon felpörget a dolog.

Gyorsító tárazás

A *The Gimp* első indításakor néhány konfigurációs képernyő jelenik meg. Az elsőt a környezeti beállításokat



A görbék és a színek segítségével gondosan beállíthatjuk a színeket.

tároló felhasználói könyvtárát kell megadni. Ez legyen a *GIMP* alapkönyvtára. A második a rendelkezésre álló gyorsítótár méretének meghatározására szolgál. A Tile cache értéket ajánlatos a gép RAM1 mennyiségének 2/3-ára állítani. Az utolsó képernyő a monitorral és monitor DPI-jével foglalkozik. Ezután betöltődnek a filterek és a plug-in-ek, és már neki is láthatunk első mesterművünk elkészítésének. A beállítások megváltoztatása miatt nem kell aggodni, ugyanis bármikor hozzáférhető a **File/Preferences** menüpont alatt.

Elő az eszköztől

Miután belepünk jó néhány ablak jelenik meg a képernyőn. A legfontosabb az eszközök palettája. Az eszközt, tollakat és egyéb segédletek teszik lehetővé a képek vászonra varázsolását.

Az opcionális plug-in-ek és script-ek segítségével összetett effekteket alkalmazhatunk egyetlen gombnyomással. Nem szabad elfelejteni, hogy a programkód folyamatosan fejlődik – keressük fel gyakran a honlapot (www.gimp.org) ingyenes frissítésekért. Ha elkelle egy kis segítség az első lépések megtételéhez lapozz az 66. oldalon található ismeretőhöz.

PCF

A GIMP PALETTÁJA

Milyen sok eszköz! Lássuk mire szolgálnak!

KIVÁLASZTÁS

Bizonyára kitálatlítottok, hogy a kép részeit kijelölésére szolgál. Két változata van: szögletes és köríves.

MOZGATÁS

Bármít mozgatunk vele a rétegektől a kiválasztott részeket át az egész képig.

SZÖVEG

Szövegek beszúrása tetszőleges betűtípusban és színben. A szöveget szabadon manipulálhatjuk a többi eszközzel és szűrővel.

ECSET

Többféle ecsettel és szabadon kiválasztható eszközzel festhetünk, kb. úgy ahogy a hagyományos festőművészek teszik.

BEZIER

KIVÁLASZTÁS

A toll segítségével pontokat jelölünk ki, hogy aztán hozzájuk igazítsuk a bezier íveket. A kapott vonalat sokféleképpen használhatjuk fel.

GRADIENS

A háttér és az előtér színt mossza össze különböző stílusokban. A képszerkesztés során széles körben alkalmazzák.

KLÓNOZÁS

A kép kiválasztott részét valamilyen általunk definiált helyre rakja át. Gyakran használják viccesen összevágott képek előállításához.



NAGYÍTÁS

Hasznos, ha a kép részletesen ködögzött részét akarjuk vizsgálni.

KITÖLTÉS

A kijelölt területet vagy helyeket valamilyen színnel vagy mintával tölti ki.

>>LÁTVÁNYOS SZÖVEGEFFEKTEK

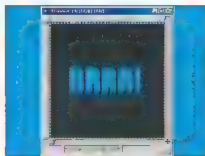
A *The GIMP* félelmetes képességeinek demonstrálására jätsszunk el gy gyorsan egy szövegrészlettel.



Mielőtt nekilátnánk az effekt alkalmazásának szívesgünk lesz egy szövegre. Ehhez a szöveg eszköz siet a segítségünkre – kiindulásnak egy fekete háttér előtti fehér feliratot választottunk. Forgassuk el és jöhet a következő lépés.



Miután elforgatjuk jöhet az első szűrő. A wind filtert fogjuk alkalmazni, amely összetett változtatást hajt végre egyetlen lépésben. Miután a szűrő elvégzte a feladatot a feliratot visszaforgathatjuk az eredeti állásába.



A következő lépésben megduplázjuk a réteget a **Layers Duplicate layers** gombjával mielőtt az elmosás szűrőt alkalmaznánk az eredeti rétegen. A színt a **Colours** menü segítségével tettük kellemesebbre.



Most megváltoztattuk a felső (utolsó létrehozott) réteg megjelenési módját – ezáltal az alsó réteg részben kilátszik átola. Mostuk el a felső réteget is, és már el is készült havas kinézetű szöveg.

ILLUSZTRÁCIÓS CSOMAG

REAL-DRAW 1.5

Ha a *The GIMP* sikeresen beindította fantáziád, most szuperszonikus sebessége kapcsolhat...

MediaChance

www.mediacance.com/realdraw

Minimum: P233, 64Mb, Win95

Korlátozás: Nincs, teljes verzió (az érteke kb. 13 000 Ft)

Sorozatszám: Regisztrálj a www.mediacance.com/future/ webcimen

A *Real-Draw*-t rendkívül könnyű beállítani – néhány perc az első indítás után és már el is kezdhetjük a munkát a MediaChance rendkívül sokoldalú illusztrációs csomagjával. A telepítés folyamata meglehetősen egyetemes. Kattintsunk duplán az .exe fájlra – a tobbit elvégzi a telepítő. A sikeres ins-

talláció után a legfontosabb fájlokat a Programok/RealDRAW elérési út alatt találjuk. Az első indításkor szükség lesz a szériaszámra, ezítsuk be tehát a böngészőt és látogassunk el a www.mediacance.com/future címre. Itt meg kell adnunk az adatainkat egy működő e-mail cím társágában, amelyre hamarosan meg is kapjuk a kódot.

Ideje elkezdni az ismerkedést a kezelőfelülettel. A fő eszközsort a képernyő bal oldalán találjuk. A fejlesztők itt helyezték el mindent, ami a rajzoláshoz, a vektorok manipulálásához és a bitmápek módosításához kell. A Paletta eszközsor a képernyő jobb oldalán kapott helyet. Ezzel kapcsolhatjuk ki és be a *Real-DRAW* különböző palettáit. Nem árt tudni, hogy a helynyerés érdekében ezeket bármikor kis méretűre állíthatjuk a paletták tetején található ikonnal.

Új dokumentumot a [Ctrl]+[N] megnyomásával vagy a File/New-val hozhatunk létre. A festővászon méreteinek és színeinek megváltoztatására a Project/Size and Colour szolgál. A szerkesztésre váró bitmápek importálásához használjuk a fő eszközsor File eszközeinek Insert image opcióját és kattintsunk a rajzfelületre. Ha részletesebb útmutatóra van szükséged lapozz a magazin 100. oldalára. PCF

HÚZD MEG A VONALAT...

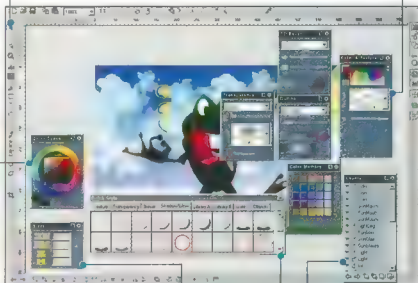
...vissza a rajztáblához.

FŐ ESZKÖZSOR

A vektorgrafikai objektumok és a bitmápek szerkesztéséhez használható fő eszközök gyűjteménye (nyújtás, mozgítás, átméretezés, közelítés stb...).

SZÍN ÉS TEXTÚRA PALETTA

Itt gondoskodhatunk a textúrákról. A 3D-s dobozzal térbeli hatást és realisztikus kinézetet adhatunk a textúráknak, miközben a Screen a háttér színeivel mossa össze őket.



SZÍN PALETTA

Itt változtathatjuk a bitmápek és a vektorgrafikák színeit.

MÉRET PALETTA

Pillanatok alatt megváltoztathatjuk a méretet és az elhelyezkedést.

GYORS STÍLUSVÁLTÁS

Áttérés szög-, fordítás-, árnyékolás vagy megvilágítás egyetlen gombnyomásra.

RETEGEK PALETTA

Az alul található gombok segítségével előre vagy hátra küldhetjük a művészi elemeket a dokumentumban.

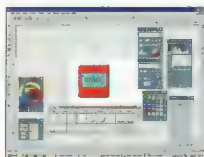
UPGRADE

REAL-DRAW 2.45

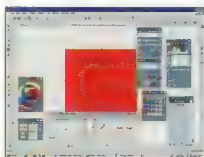
Bar a lemeze a *Real-Draw* 1.5 teljes verziója került, a legújabb kiadás a még erőteljesebb és még több eszközt tartalmazó 2.45-ös. Új valós idejű effektek vonultat fel a 3D-s megvilágítás és anyag tulajdonságok mellett, amelyekkel még realisztikusabb a fényviszonyokat alakíthatók. A PCFormat jövevényből most a bolti árú 15%-kal olcsóbban frissíthetjük a legújabb verzióra – a részleteket a regisztrációs kódot tartalmazó e-mailben találhatók.

>>KAPJUK FEL A CERUZÁT

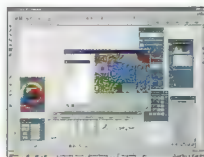
A *Real-DRAW*-val könnyedén előállíthatunk valóságghú megvilágítási effekteket vagy lehegylő színeket...



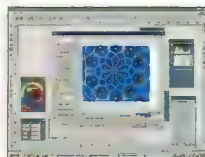
A webgrafikai elkészítése és exportálása egyszerű feladat. Először rajzoljunk egy lekerekített sarkú téglalapot és színezzük ki. A 3D Bevel opciótól válasszuk ki a Flat Bevel opciót és állítsuk be a megvilágítási effekteket.



A *Real-Draw* egy másik okos trükköt is rejtget a tarsolyában: GenetX színeket, amelyek weblapokon vagy nyomtatott dokumentumokban felhasználható veletlenszerű minták elkészítését teszik lehetővé. Rajzoljunk téglalapot és színezzük ki.



Kattintsunk az Object/GenetX Colour opcióra. Egy párbeszédablak jelenik meg. Válasszunk egy kategóriát és egy előre beállított mintát a bal oldalról, és nyomjunk meg a megfelelő gombot a mintázat véletlengenerálásához.



A *Real-Draw* lehetővé teszi a mentést webes formátumba. Kattintsunk a File/Export-ra. Mí a jpg-t választjuk előnyben. Válasszuk ki a megfelelő formátumot a legördülő menüből, állítsuk be a minőséget, és nyomjunk le az Export-ot.

➤ KAPCSOLATNYILVÁNTARTÓ SZOFTVER

TCM4000: CUSTOMER SERVICE MANAGEMENT MODULE

APT Projects

www.aptpjects.com

Minimum: Pentium, 64Mb
Korlátozás: Nincs, teljes verzió
(az értéke kb. 156 000 Ft)

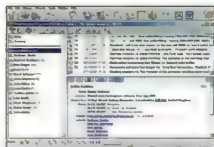
Sorozatszám: Kattints a lemezen található linkre

A TCM4000 egyetlen hatalmas adatbázisban gyűjti össze a fontos adatokat, jelentősen megkönnyíti ezzel a cégen belüli információáramlást. A neveket, címeket és egyéb adatokat egy mappaalapú rendszerben tárolva lehetővé teszi az

alkalmazottaknak, hogy előhívják a szükséges információkat amikor telefonálni akarnak, illetve levelet, vagy e-mailt szeretnének írni.

Az adatbázis gyakorlatilag bármilyen fájltypust kezel és indexel, a program filozófiája ugyanis az, hogy minden dokumentumnak, amelyet kapunk vagy készítünk, be kell kerülnie a TCM-be.

Múlt hónapban az alapmodult raktuk fel a lemeze – most emellett azonban felkerült az ügyfélszolgálat menedzser rész is, amely ónási segítséget jelent a telefonos és e-



A TCM segít a munka megszervezésben, és a terheket levezdi a vállunkról.

mailek nyilvántartásában. A CSMM megkönnyíti az űrlapok kitöltését, valamint igény szent szerződések, emlékeztetők készítésére is képes. PCF

➤ UPGRADE

HÁROM FELHASZNÁLÓS VERZIÓ

Frisíts a TCM4000 három felhasználós változatára (a lemeze felkerült változat egy felhasználós) mindössze kb. 147 500 Ft-ért, kb. 295 000 Ft-tal megta-
karítva a kb. 442 500 Ft-os végfelhasználói árból.

Még többet szeretnél? Mit szólnál némi olcsó ASP hostinghoz a TCM4000-tól? Ha megvásárolod a frissítést az első hónapban ingyenes a szolgáltatás (a beállítás költsége 15 000 Ft), és ezután sem kell havil 15 000 Ft-nál többet fizetni. A rendelkezés hívd a TCM-et a 00-44-1427 875103-as számon

➤ DIGITÁLIS FOTÓZÁS

PHOTO ALBUM 5

Készítsd el a saját digitális fotóalbumod, fotó CD-d és virtuális diavetítésed.

Pieter H Henning

www.showyourphotos.com

Minimum: 16Mb Windows 95
Korlátozás: Nincs, teljes verzió
(az értéke kb. 4 800 Ft)

Sorozatszám: Ingyenes regisztráció a www.showyourphotos.com-on

A fényképek körbeadása meg lehetőséget bonyolult lett mióta kezdenek elterjedni a digitális fényképezőgépek. Ha a képeink számos mappában vannak szétszórva a PC-n a technika eme csodája korántsem tűnnek annyira kényelmesnek. A Photo Album segít a képek elrende-

zésében és automatikusan váltogatja őket a képernyőn, így aztán egyetlen gombnyomással rátekinthetjük barátainkra az összes nyári fotót. Az egyik leghasznosabb funkció a CD album – ezzel mini fényképalbumokat készíthetünk, amelyeket CD-re írhatunk. PCF

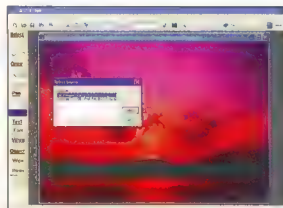
➤ UPGRADE

PHOTO ALBUM 6

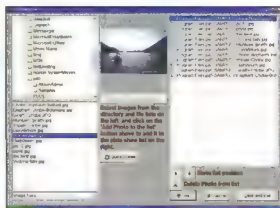
A Photo Album 5-öt ingyen bocsátjuk a rendelkezésére, ha viszont pontosan ez az, amire vártál, de jobbat szeretnél, mit szólnál a 6-os verzióhoz? A fotók változtatása jóval kifinomultabb lett, ráadásul háttérképek is beállíthatók és ha akarjuk képernyőkímélőt csinálhatunk az albumainkból. A Photo Album 6-ot közvetlenül a fejlesztőtől rendelhetek meg – a frissítéshez kattints a PCFormat linkre a www.showyourphotos.com weboldalon.

>> EGY FOTÓALBUM SZÁMOS ARCA

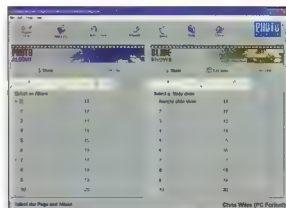
A fotók megjelenítése korántsem minden – íme néhány az extra funkciók közül.



01 Az Acquire Edit kézalakalmazás használatával a Photo Album-ot futtatva is behívhatjuk és szerkeszthetjük a képeket – a fotókat aztán bármilyen albumba besorolhatjuk.



02 A PC-n található bármelyik fotót hozzáadhatjuk az automatikusan változtatott képsorozathoz. A váltások időzítése beállítható.



03 A Photo Album rendkívül sok album tárolására képes – mindössze annyit a dolgunk, hogy a kiválasztott fotókat egy név alá soroljuk be; ezt a nevet később bármikor kiválaszthatjuk.

GRAFIKAOPTIMALIZÁCIÓ

A SMALLER IMAGE 2.0

„Drágám, a képek összementek!” Ismerkedj meg a remek alkalmazás liliputi módszereivel.

Trivista
www.trivista.com

Minimum: Windows 95

Korlátozás: Teljes program
(az érteke kb. 4 000 Ft)

Túl sokan sok az olyan honlap y neten, amelyen a JPEG képek mérete a *Baldur's Gate II* teljes verziójával vetekszik. Kít érdekel milyen színi a tapéta – 1600x1200-n nézegetni valakinek a nyaraláson készült fotót egyáltalán nem vicces. Az *A Smaller Image* szerencsére telefonkészítőt teszi a képek vágását és átmerítését, még akkor is, ha

valaki azt gondolta, hogy az ilyesmire legalábbis istennek kell lenni.

Az egyik csúszkával a kép megfelelő részére közelíthetünk rá, miközben egy másikkal lekösznyíthetjük vagy felnagyíthatjuk az elkészült művet. Ezután egy klickkel a **Save**-re, és már el is készültünk.

Eljátszhatunk a fényerővel, a kontrasztal és az élességgel, hogy az ócska kindulási képnél végül sokkal jobbat kapjunk. Ráadásul szabadon forgathatjuk a fotókat és felirattal is elláthatjuk őket – olyan, mint egy aprócska *Photoshop* a méretes árcédula és a hosszú töltési idő nélkül. **PCF**



A tömörítési szinteket és a többi hasonló finomságot az **Options** menüben találjuk.

UPGRADE

AKARJ TÖBBET!

A *Twista Suite* az *Ultimate Online Photo Gallery*, a *3D Image Scene*, a *3D Image Cube* és a *Paper Photo Cube* mellett az *A Smaller Image* legújabb verzióját is tartalmazza. A csomag kb. 22 000 Ft-ba kerül, most azonban kb. 10 000 Ft-ért is hozzájuthatunk a www.trivista.com/futurepublishing címen

WEBES BIZTONSÁG

GHOSTSURF 1.6

Az áluhaviselés és a rejtőzködés hálózati megfelelője.

Tenebril
www.tenebril.com/
products/ghostsurf
Minimum: Windows 95
Internet Explorer/Netscape/Opera
Korlátozás: *Winccs*, teljes verzió
(az érteke kb. 5 600 Ft)

A paranoiásoknak jó okuk van az örömrre: a *GhostSurf* segítségével az adatvadászok végre hoppon maradnak. A program az első védelmi vonalat alkotja az aljas kíváncskodókkal szemben. A legalapvetőbb funkciója az, hogy egy névtelen hubon irányítja át az IP cí-

münket, ezzel álcázva kitévünket, enél azonban hasznosabb az a lehetőség, amellyel megállíthatjuk a személyes információk kiküldését. Akár teljes weboldalakat is leltíthatunk és felderíthetjük a gépünkön lapuló spyware-eket is. **PCF**

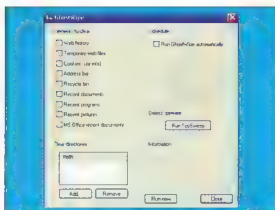
UPGRADE

GHOSTSURF 1.75

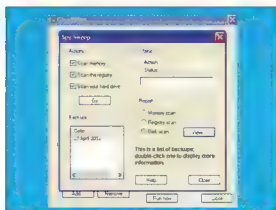
A *GhostSurf* lemezmellékletünkre felkerült verziója is nagyszerűen alkalmas a személyes információk kiküldésének megakadályozására. Az 1.75-ös verzió azonban még ennél erőteljesebb feljavított spyware felismerés és a névtelen hubok gyorsabb használata. Frissíts a neten a *PCFormat*-tal mindössze kb. 2500 Ft-ért. Kattints a tálcán a jobb egergombbal a *GhostSurf* ikonjára – további információk az **Upgrade** menüpont alatt.

>>RESZKESSETEK BETÖRŐK!

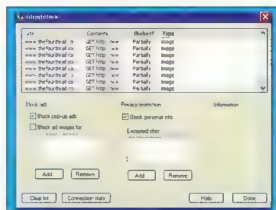
Hogyan intézzük el az undorító információtlavajokat a *GhostSurf* segítségével.



1 A *GhostWipe* bármilyen, a böngészési szokásainkkal kapcsolatos információt el tud tüntetni a PC-ről, tehát senki sem lesz képes idértitni mit műveltünk.



2 A *SpySweep* a merevlemez, a *Registry*t és a memóriát fésüli át a tevékenységéről harmadik személynek adatokat küldő spyware alkalmazások után kutatva, és környékeleni eltávolítja őket.



3 A személyes adatokat begyűjtő weboldalak száma valóban fesző, a *GhostBlock* azonban megállítja az ilyen jellegű információ kiküldését a számítógépünkön.

TELJES MP3 PROGRAM

VISUAL MP3 3.6

Virtuális DJ a PC-re, plusz karaoke szövegek, amelyekkel együtt énekelhetünk. Alkalmi vétel.

Visual MP3

www.iprogramdev.com

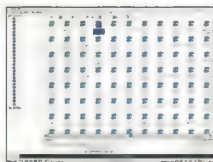
Minimum: 16Mb, Windows

95/98/ME/XP

Korlátozás: Nincs, teljes verzió
(az értéke kb. 8 000 Ft)

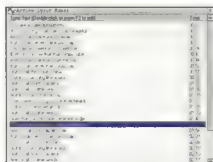
Ma, amikor rosszul karaokeóz 16 évesek is elérhetnek első helyezést a slágerlistákban nincs ok amiért ne próbálhatnánk ki mi is a dolgot. A *Visual MP3* fájlmenedzser program, a legerősebb tulajdonsága azonban az, hogy éneklés közben mutatja a dalszöveget. Az *Active Lyrics Maker* segítségével előkészíthetjük a sorokat és beállíthatjuk az időzítést, vagy a *Visual MP3* honlapjáról tölthetjük le azokat a szövegeket, amelyeket a többi felhasználó rakott fel.

A *Visual MP3*-mal több ezer MP3 fájl rendszerezhetünk előadók, számcím esetleg album szerint, vagy

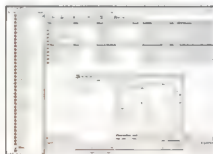


Énekelj együtt a kedvenc slágereid a *Visual MP3*-mal. Reméljük ebből azért nem lesz szombat esti TV műsor...

egyszerűen csak megjeleníthetjük a keresett dalt. Lejátszásra maga a program, vagy a *Winamp* használható. Az MP3 fájlok importálása pofon egyszerű: az MP3 Scan Wizard átvizsgálja az egész merevlemez (vagy ha azt akarjuk egyetlen mappá) tartalmát, és betölti az összes megtalált zenefájlt. **PCF**



Az *Active Lyrics Maker* segítségével beállíthatjuk, hogy a dallal szinkronban jelenjenek meg az új szöveg sorai.



Sokféleképpen személtelhetjük a gyűjteményünket, az equalizerrel pedig a jó hangzsról is gondoskodhatunk.

UPGRADE

VISUAL MP3 V4

Ha a *Visual MP3* alapjaiban rázza meg az életed bizony ki szeretnéd próbálni a legfrissebb, 4-es verziót. A kb. 8 000 Ft-os program fejlettebb *Active Lyrics* segítségével többek között szövegrehozható vázslóval és online keresőrendszerrel – valamint fájlkezelővel van felszerelve. Részletekért keress fel a www.iprogramdev.com webcimet.

PRÓBAVERZIÓK

MIELŐTT MEGVENNÉD...

Programok technikai zseniknek, zenebolondoknak és a TV szerelmeseinek.

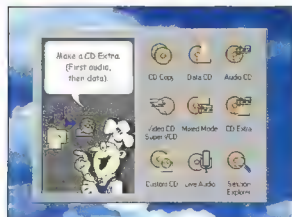
Alemezmellékletet ebben a hónapban is teletöltötünk remélhetőleg minden igényt kielégítő programokkal. Az első figyelemre méltó példány az *Aconis MigrateEasy*, amellyel közvetlenül másolhatjuk át egyik merevlemez tar-

talmát a másikra, érintetlenül hagyva az operációs rendszert és az alkalmazásokat. A *SmartBoard XP* egy sok elem fogadására képes vágólap, amely a PC kikapcsolása után is őrzi a kivágtatott vagy másolt elemeket. A *ShowShifter* komplett otthoni szórakoztatási központ DVD és CD lejátszóval.

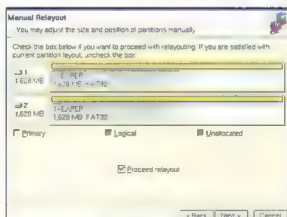
Egyebek mellett az *NTI CD Maker*-rel készült lemezeket is élvezhetjük vele.

A kreatív programok között megtaláljuk az *Image Broadway*-t, egy digitális fotózáshoz és festéshez hasz-

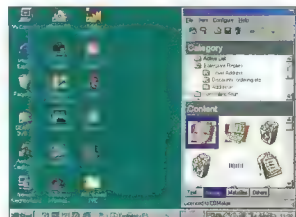
nálható eszközzel megpakolt erőteljes képmánipuláló alkalmazást és az *uKreate*-et, amely interaktív prezentációk és diavetítések készítéséhez használható. Végül itt az *A Smaller Image*, amellyel egyszerűen készíthetjük elő képeinket a webre. **PCF**



NTI CD Maker: Készíted el saját zene, videó, adat – esetleg mindhárom egyszerre tartalmazó – CD-t.



MigrateEasy: A lemeztartalom maradéktalan átmásolásával a gyötrelmes újrateleptésektől menthes meg.



SmartBoard XP: Vágólapja mindent megőrizt amit valaha is kimasoltunk vagy beillesztettünk.

KISKAPUK

AKTUÁLIS CHEAT-KÓDOK

Unod már, hogy gép mindenben lenyom? Meg akarod leckéztetni kedvenc játékod főellenségét, de nincs türelmed végigcsinálni az összes pályát? Mi segítünk Az alábbi cheatek segítségével te lehetsz a játékprogramok királya.

Disciples II – Dark Prophecy

Miközben játszol, nyomd meg az [Enter] gombot, úss be egy kódot az alábbiak közül, majd újra [Enter]. Mana és arany 9999

moneyfornothing

A csapat mozgási pontjait feltölti

borntorun

A csapat összes tagjának gyógyítása

helpi

Mindenki a csapatban a következő

tapasztalati szintre lép

jump

Feleleszt az elhalálozott karaktereket

lifeisacarnival

Békekötés az összes országgal

givepeaceachance

Háború az összes országgal

badtothebone

Küldetés megnyerése

wearethechampions

Küldetés elvesztése

loser

Teljes térkép herecomesthesun

Térkép elrejtése paintitblack

Duke Nukem: Manhattan Project

Nyomd meg a – gombot játék közben, a konzol ablak megnyitásához. Majd ird be az alábbi kódok valamelyikét.

Összes fegyver és tárgy give all

Összes fegyver give ammo

Jet pack jetpack

Erőpajzs forcefield

Extra élet give life

Grand Theft Auto 3

Egyéni zene:

Másolj néhány MP3 fájlt az „mp3\4h

könyvtárba, majd játék közben egy újabb rádiósávot találhatsz, ami az „mp3 player\4h” nevet viseli.

Játék közben az alábbi kódokat üsd be. Ha jól jöttál el, a „Cheats Activated” feliratot kell látnod a képernyőn.

Összes fegyver gunsgunsguns

Extra pénz ifiwerearichman

Teljes egészség gesundheit

Magasabb körözési szint

morepoliceplease

Alacsonyabb körözési szint

nopoliceplease

Tank giveusatanke

Összes autó elpusztítása

bangbangbang

Ruhacsere ilikedressingup

Örült gyalogosok

itsallgoingmaad

Az összes gyalogos ellenség

nobodylikesme

100 % páncélzat turtoise

Repülő autó chittychittybb

Autó irányításának feljavítása

cornerslikemad

Véres mód nastylimscheat

Army Men: RTS

Játék közben nyomd le az [ALT] + [Backspace] gombokat, majd ird be az alábbi kódokat, hogy aktiválhass az alábbi csalo funkciókat.

Véletlenzerű színű csapatok a pályán

color me stupid

5000 Müanyag

fantastic plastic

2000 Elektromosság zap me

PCF

CASH-FLOW

IGEN! SZERETNEM A CASH-FLOW Gazdasági Magazin

ELŐFIZETÉSÉNEK ELŐNYEIT ELVEZNI, EZÉRT EZÜTON RENDELEK 12 FÜZETET (1 ÉVRE)

(CSOMAGOLASSAL ÉS POSTAKÖLTSÉGGEL SZÁMOLVA)

IGENYELT PÉLDÁNYSZÁM SZÁMONKENT DARA. 7728 FÜZETKÉNT

VÁLLALOM, KÖGY AMENNYIDEN NEM HOSSZABBIDTOM MEG EZEN ELŐFIZETÉSEN, KGY DÖNTÉSEMET AZ ELŐFIZETÉSI PERIÓDUS LEJÁRTA ELŐTT HAT HETTEL IRÁSSBAN HOZZLÓM (AZ ELŐFIZETÉSI PERIÓDUS AZ ELŐ FÜZET KIADÁSÁVAL VÉGZŐDZETÉSI).

Gazdasági Magazin, amiből Ön Profitál

M E G R E N D E L Ő L A P

MEGRENDELŐ MAGÁNSZEMÉLY NEVE/MEGRENDELŐ CÉG NEVE:

MEGRENDELŐ CÍME (IRÁNYÍTÓSZÁMMAL):

DÁTUM, ALÁÍRÁS (HA A MEGRENDELŐ CÉG, KÖZÜLETI BÉLYEGZŐVEL):

CASH-FLOW

Kiadó Kft.

SZERKEZŐDÉS ÉS KIADÓHIVATAL:

1025 BUDAPEST

JÓZSEFHY UTCA 28-30.

T: (06 1) 325-5049

F: (06 1) 325-5029

EXKLUZÍV YUCCA CD

Mostantól plusz egy CD-vel jelentkezünk havonta. Ismerd meg Te is a Yucca-t!

Mint bizonyára észrevettétek, az e-havi PCFormat borítója alá egy újabb CD került be. Ez a korong nem más, mint a Yucca magazin. Egy magazin CD-n, amely a lemezűságek nostalgikus romantikáját kombinálja napjaink technikai standardjaival. Interaktív, multimédiás. Ezek a szavak már-már unalmasan csengenek, de nem a Yucca esetében. Mit is találtak ezen a lemezen? Szinte mindent, ami aktuális a hírek, a színház, a zene, a film, a divat és a technika világában. Az interjúkat meghallgathatók, a filmrészleteket megtekinthetitek, a játékokat kipróbálhatjátok. Egyszóval mindent egy helyen, a PCFormat mostantól rendszeresen megjelenő Yucca mellékletén. Most pedig egy pár szó erejéig átengednénk a tollat **Adamkó Fannin**nak, a Yucca magazin főszerkesztőjének:

Üdvözlöm a leendő Yucca-olvasókat!

Mostantól minden hónapban Yucca mellékletét De mi az a Yucca? – merül fel a kérdés. Újság, de mégsem az, hiszen nem lehet a szokványos módon szépen széttervegetve, betűktől megszatos ujjal olvasgatni. Ezzel szemben be lehet helyezni a CD-olvasóba és akkor kitanul a világ. Mert ugye zenélő-mozgó magazint még nem látott olvasó – a Yucca mégis az. Megszólal az interjú, megmozdul a fotó, gombnyomásra forognak a alkek és szól a zene. Lehet ennél kellemesebb és aktívabb a szellemi feltöltődés?

Linkelünk – de nem úgy!

A témához kapcsolódva még több információhoz lehet jutni: egy kattintás ide, két kattintás oda és máris a legfrissebb információkat gyűjthetitek be anélkül, hogy kápetny papírhalmazzt kellene a hónapok alatt építeni. És ha már épkeedésről van szó: a Yuccát egy elegáns mozdulattal becsúszthatjátok a zsebetebe, vagyis zsebbe tehetitek a világot, illetve annak egy igen érdekes részét. Filmek, divat, sztráok, tények, autók, sportok, játékok – az új életmód a modern kor mellett igényes, interaktív olvasóinak.

Sajnos egy hibája mégis van: az olvasgatáshoz előzetettel használt legkisebb helyen nem használható. De számítógép közelében annál inkább. Kellemes elcsábulást (CD-ROM-lást) kívánok:
Adamkó Fanni
Főszerkesztő
Yucca Magazin

A Yucca magazin júliusi tartalmából: AUTO

- Játék a betűkkel – autonevek
- Üvegszelence – Citroen C3
- Magyarok a világ autópárában
- Mindent a szemnek – Volvo SCC
- Internetes autokereskedelem
- Virtuális Autótervezés

DESIGN

- Kicsi a bors
- Boffi Showroom by Lucia Laura Interni
- A minimalizmus játéka: Antonio Citterio
- Lakásunk névjegye az előszoba
- Ezmezz? – furcsa tárgy

DIVAT

- Divatvilág
- Modell-érték: Timár Kata
- Parókáőrület
- Testékszerek
- Illatvaráz
- Retikulánslegességek
- Roc – az érzékeny bőrrét

ÉLETMÓD

- Nyári sportok: petanque és freesbee
- Mit sportol még?
- Hasbordítás
- Ginseng
- Sonotherápia
- Algák

FILM

HELY

- A hónap helye: Moulin rouge
- A hónap receptje:
- Moulin Rouge info

HÍREK

- Meglepetés anyag
- Ötkarikás játékok
- A mese reneszánsza
- Dohányozni veszélyes

SZÍNHÁZ

- Interjú Bozsik Yvette-vel
- Tabudöntés – A vagina monológok
- A Nemzeti Színház belülről
- Terrorista Farce Bécsben
- Nyári színház – Top 5

SZTÁRINTERJÚ

- Haller Ákos és Pető Tibor

TÁRLAT

- Tabu: Erotikai kiállítás volt a vigadóban
- Donatayucca
- Interjú Nagy Gézával
- Nyári tárlat – Top 5

ZENE

- A hónap lemeze: Garbage: The Beautifulgarbage
- Hot Jazz Band
- Sting
- George Michael
- Sarah Connor

JÁTÉK

- Macskajaj
- Bogaras feladatokat
- Vak Pali
- PCF



Megszólal a zene, megmozdul a kép, mindez együtt a Yucca magazinban.

▶ **NEM TELJES A SOROZAT?**

AMI A POLCRÓL HIÁNYZIK

PC Format elmúlt számai megrendelhetők egységes, **1799 Ft/db (CD)** és **2299 Ft/db (DVD)** áron. Postaköltséget nem számítunk fel.*

*2001./16-os számtól.

Égészítsd ki a **PC Format** gyűjteményedet. Töltsd ki az adatlapot, és küldd el címünkre!

PCF27 2002. Jónius

Benne:

Alaplap Szuper-
test, Egészség-
megőrzés, SW
filmtrükkök.

DVD/2 CD:
Moya, Poser 3,
TC14000,
Traktor DJ,
Pentazip 4 1,
2002 FIFA World
Cup.



PCF27 2002. Május

Benne:

Utazásszervezés,
Veszélyes játé-
kok, 10 CD- és
DVD iró...

DVD/2 CD:
Music Maker G,
3D Flash Ani-
mator, Trust-
Toolbar, Virtu-
a Tennis, UFO
(DVD-n)...



PCF26 2002. Április

Benne:

10 MP3 lejátszó,
Itt a GeForce4,
Vírusirtótelelem,
Saját Xbox...

DVD/2 CD:
Cinema 4D SE,
FineReader 4,
NotePager 3.2,
Steganos II, Moto
Racer 3, Warner
Kings...



PCF25 2002. Március

Benne:

Optikai tuning a
PC-n, Autóelek-
tronika melléklet,
Hangszórók...

DVD/2 CD:
De Hard! Naka-
tomi Plaza,
Multiple Image
Resizer, Big Ben,
QuarkXPress 5
(beta).



PCF24 2002. Február

Benne:

Törd fel az inter-
netet, MFD Szu-
pereszt, Interjú
Kürti Szándorral.

DVD/2 CD:
ConceptDraw,
Stay Connected,
DiskSanitizer,
Medal of Honor
(DVD-n), Mega-
race 3...



PCF23 2002. Január

Benne:

2002 - amivel
játszani fogsz,
PDA Szupereszt,
WinXP telepítés...

DVD/2 CD:
FIFA 2002, Dard
Core, Pontillex,
New York Race,
Rally Trophy,
AdamDV, Hoge-
ta II, LANtalk...



itt vágod el

IGEN! MEGRENDELEM A HIÁNYZÓ SZÁMOKAT!

Név _____

Írányítószám _____ Város _____

Utca/hsz. _____

Telefonszám _____

Megrendelem a **PC Format** magazin alábbi számait _____

Az adatlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:

United Media Lapkiadó Kft.

1021 Budapest Hírvősvölgyi út 54. III/1

A **PC Format** magazin megrendelhető még:

Telefonon: (1) 394 0016

E-mailen: pcfformat@pcfformat.hu

Interneten: www.pcfformat.hu

←install

➤AZ E HAVI LEMEZEKEN

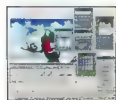
Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

A LEGJOBB TELJES VERZIÓS PROGRAMOK ÉS A LEGÚJABB JÁTÉKOK

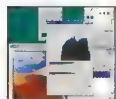
Két CD vagy egy DVD, a lényeg ugyanaz – elképesztő mennyiségű szoftver.



CD1 ALKALMAZÁSOK



**TELJES VERZIÓ
REAL-DRAW 1.5**
Teljes verziós profi szintű illusztrációs alkalmazás vektorgrafikai eszközökkel



**TELJES VERZIÓ
THE GIMP 1.2**
Nyílt forráskódú képszerkesztő alkalmazás – hamar meghódította az online közösséget

Photo Album 5 Rakd rendbe a fotóalbumod GhostSurf 1.6 Inkognitóban a neten TCM4000 Második rész – teljes Ügyfélmódul Próbaverziók Csúcsmindenségű shareware gyűjtemény Alkalmazások Például az IEG és a Winzip B



CD2 JÁTÉKOK



**EXKLÜZÍV DEMO
F1 2002**
Az EA nagyszerű új F1 szimulátorának első demója, a legújabb adatokkal megpakolva.



**MASSZÍV DEMO
JEDI KNIGHT II**
Vadonatúj pálya a reménybeli jedinek fénykardcsatákkal és az összes jedi képességgel!

Hotel Giant A hotelszimulátor exkluzív demója
Age of Wonders II Óráig tartó fantaszy élvezet
Cultures 2 A stratégiai játék méretes folytatása
Counter-Strike 1.4 A legújabb és a legjobb
C-Fusion Pack 6.5 Totális Counter-Strike mód
JKII Editing Tools Jedi pályák tervezése
Wolfenstein SDK Elkészíthetjük saját modunkat!
Civ III 1.21f Hivatalos Civilization frissítés
MoH Editor Az Allied Assault módosításához
Half-Life v1.1.0.9 A legújabb hivatalos patch

4.7GB DVD

Minden, ami a 2 CD-n van, és még sok más!

➔A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK



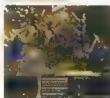
**TELJES VERZIÓ
A SMALLER IMAGE 2.0**
Fotóoptimalizálás és -átméretezés



Real-DRAW 1.5 Profi rajzolóprogram
The GIMP 1.2 Teljes verziós képszerkesztő
GhostSurf 1.6 Önzéd meg az inkognitóból
TCM4000 Teljes ügyfélmódul (2. rész)
InDesign 2.0 CE Kiadványszerkesztés Adobe módra
NTI CD Maker 2002 CD író demó
Sziperteszt A digitális kamerák tudása
Demo szoftver Öt próbaverzió
Alkalmazások Nyolc ingyenes alkalmazás
Alkalmazások Például az Acrobat Reader
DirectX A legújabb Windows driverek

**TELJES VERZIÓ
PHOTO ALBUM 5**
Digitális fotórendszerezés és megjelenítése

➔A LEGJOBB JÁTÉKOK



**EXKLÜZÍV
AGE OF WONDERS II**
Két szereplő, hatalmas felfedezések.



F1 2002 Naprakész autós játék
Jedi Knight II Vedd elő a lézerekardot
Star Shatter A legújabb sci-fi játék demója
Cultures 2 Stratégiai játékdemo
Counter-Strike 1.4 A legújabb változat
C-Fusion Pack 6.5 Counter-Strike mód
JKII Editing Tools Készíts Jedi pályákat!
Wolfenstein SDK Változtass a körülmenyenek!
MoH Editor Szerkesztőeszközök
Fusion pack 6.5 Szabd át a CS-1
Frontline Force 1.5 Half-Life mód



Most Apa csavar...
Új 0,33 l-es Tuborg, lecsavarható kupakkal!



ÉGI GÉPEK

Ha a holdraszállás kerül szóba, mindenki egyből Armstrongról és Aldrinról kezd beszélni. De mi a helyzet az űrprogram láthatatlan hőseivel? A számítógépekkel, amelyek csendesen zümmögve számolgattak, mérgettek és sikerre vitték a küldetést?





1 965 március 23-án egy kis fémdoboz, amely körülbelül annyit nyomott, mint egy zsák burgonya, észrevétlenül, csendesen repült a Föld felszíne felett 200 kilométerrel. Ez az eszköz a Gemini 3 űrkap-szula parancsnoki moduljába volt beépítve és mint ilyen, ez volt az első digitális számítógép a világűrben. Vajon mire lehetett használni egy olyan masinát, amelynek a számítókapacitása egy zsebszámológéppel mozgott egy szinten?



„Hol van az ON gomb?” Virgil Grissom felszálláshoz készülődik a Gemini 3 fedélzetén.



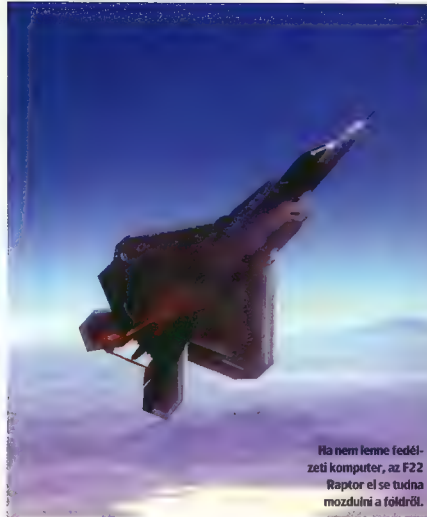
Ilyen az igazi űrszimulátor, multiplayer üzemmódban.

Az első amerikai űrprogramhoz, a Mercuryhoz nem volt szükség az űrkap-szulába épített számítógépre. Az összes küldetés arról szólt, hogy rászajgattak egy űrhajóst egy Atlas rakéta tetejére, megcélozták az atmoszféra alsóbb rétegeit, majd megnyomták a 'Kilövés' gombot. Az asztronautának nem volt más dolga, mint hátradőlni és élvezni a látványt. Amikor a földi irányítás úgy döntött, hogy már elég volt a repkedésből, valószínűleg parancsokat küldtek az űrhajónak, begyűjtötték a magassági szabályzókat, majd visszatartették a gépet a Föld vonzáskörzetébe. Ahogy biztonságosan megtörtént a belépés, aktiválták az ejtőernyőket és az űrajmú hamarosan biztonságban landolt a bolygó felszínén.

Az első lépések megtételéhez ez elegendőnek bizonyult, ám a halvtanas évek elején Kennedy elnök elkészítette az Egyesült Államokat a holdra szállás mellett, ehhez pedig már fejlettebb technológiára volt szükség. A rádióhullámoknak másfél másodpercre van szüksége, hogy elérjék a Holdat, ez azonban jelentősen nehezítette volna a valószínű földi irányítást. További nehézséget jelentett, hogy számos manővert a Hold távolabbi oldalán kellett végrehajtani, teljesen elvágyva a rádióösszeköttetés-től. A legjobb megoldásnak az tűnt, hogy sokkal önállóbb űrhajókat tervezzenek. A Gemini misszók jelentették az első mérőföldkövet a megvalósítás felé.

Csillagászati árak

A Gemini űrszonda fedélzeti számítógépét az IBM építette közel 26,6 millió dollárért. Ezért az összegért a NASA egy olyan gépet kapott, amelynek számítókapacitása odáig terjedt, hogy hiét számot tudott összeadni, illetve egy hosszú osztást tudott elvégezni másodpercenként. Lebegőpontos műveletekről szó sem volt, a memóriára pedig – mind a 19,5 Kbyte – soros volt, ami azt jelentette, hogy az adatokat csak bitenként tudta átadni a 250 kHz



Ha nem lenne fedélzeti komputer, az F22 Raptor el se tudna mozogni a földről.

A FELHŐK ALATT

Nem csak az űrhajókba kell a hardver

A repülőgépekbe szánt elektronikus irányítórendszerek párhuzamosan fejlődtek az űrprogramokkal. Ahogy az űrsiklóhoz az F-15-ből kölcsönöztek a számítógéprendszert, úgy a kísérleti stádiumban lévő F-8-as huzalvezérlésű vadászgéphez az űrrepülőhöz tervezett szervomotorokat használták fel. Napjaink modern hard gépei, mint az F22 Raptor, vagy az Eurofighter, úgy tervezik, hogy repülés közben teljesen instabillak legyenek. Nincs olyan pilóta aki egyensúlyban tudná tartani a több száz erő, amelyek együttesen hatnak az irányítófelületekre. A landolásról, illetve a nagy sebességnél bemutatott manőverekről már nem is beszélve, hiszen a legkésebb számítási hiba végzetes dugóhúzóba lökne a gépet. A kormányrud tehát nem közvetlen irányító eszköz, gyakorlatilag csupán arra szolgál, hogy a pilóta manőverekre utasítsa a fedélzeti számítógépet. A komputer dolga ezután csak az, hogy picit módosítsa az utasítást, hogy a kormányzófelületnek, melynek hatására a Raptor végrehajlja a mozdulatot.

A hard gépekben a számítógépek a repülési átvitáson kívül egy sor egyéb feladatot is teljesítenek. Amikor az Eurofighternek hadrendbe állják az év folyamán, bennük lesz a legtöbb integrált számítógép, amelyet valaha is repülőgépekbe építettek. A célpont felismeréstől kezdve az SAM radarállások érzékelésén át, az infravörös célzóberendezések megtévesztéséig, sőt a pilóták csakjába épített hard rendszer vezérlésig mindent ellátnak. Az egymástól független számítógéprendszerek szenzorok segítségével megosztják egymás között az információkat, majd ezeket az adatokat egy egységes jelentés formájában közlik a pilótával, így annak nincs gondja a különféle hard jelentések alko közötti feldolgozására és a komplett képet is kap a leg csatáról.

(igen, Kilohertz) órajelő processzorok. Egy tárcsa segítségével lehetett betölteni hét programja közül egyet. Ezen kívül egy tíz gombból álló klaviatúra, egy start és egy reset gomb állt az űrhajósok rendelkezésére. A visszajelző rendszer hét, az autók sebességmérőjéhez hasonló műszerből állt, valamint két lámpából, melyek közül az egyik azt jelezte, hogy a gép épp dolgozik, illetve, hogy meghibásodott. Ez utóbbit esetben a maihoz hasonló megoldáshoz kellett folyamodni, vagyis meg kellett nyomni a Reset gombot.

Bár 1962-ben építették, ez a masina már akkor sem számított gyorsnak. Az igazat megvallva lassabb volt, mint az akkori elektroncsöves komputer. Két tulajdonságát tekintve azonban a Gemini számítógépe nagyon is fejletlenek bizonyult. Ez volt az első, teljességgel szilícium alapú gép, amelyet az

IBM épített, ezen kívül ez használt először belső memóriát, amelynek nem kellett olvasás közben megsemmisíteni a tartalmát. Kortársaihoz képest meglepően kompakt és ellenálló volt, ám ez nem ment teljesítménye rovására. Egy Gemini számítógépet sikeresen indítottak újra, miután két hétig azattak sos vízben.

Ez a gép volt az első lépés az űrsikló felé vezető úton. A fejlesztések a hatvanas években kezdődtek, még az Apollo holdraszállása előtt. A tapasztalatokat elemezve a mérnökök rájöttek, hogy a jövő számítógépeinek lényegesen nagyobb kapacitásúnak kell lennie, hogy ki tudja szolgálni a többszörös személyzetet, illetve a több célú küldetéseket. A sikló egyik sajátossága – nevezetesen, hogy teljes kézi vezérléssel lehetetlen lenne irányítani – további követelményeket támasztott a fedélzeti

komputerrel kapcsolatban. Az összes irányítófelületet, a szármányát és csőúrlápatokat hidraulikák helyett szervomotorok mozgatták, így a számítógép beállításai és folyamatos kontrollja nélkülük dolog lenne vele egyenes vonalban repülni.

Megoldásként az űrsiklóba egy teljesen hétköznapi számítógéprendszert építettek. Az AP-101F kódjelű komputeret szintén az IBM készítette az F15-ös vadászgéphez hasonlóan, az AP-1, illetve a SkyLab űrállomáson alkalmazott API adottságait ötvözve.

Memóriájáték

Az AP-101F már képes volt hardveresen kezelni a lebegőpontos műveleteket és másodpercenként átlagosan egymillió utasítást tudott végrehajtani. Memóriája 1Mb kapacitású volt és a Geminitől eltérően már félvezetőket is alkalmaztak benne. Az adatbankokat 16 modulba rendezték és amelyik modulnak nem volt hozzáférése 20 másodpercig, automatikusan alacsony energijű üzemmódba kapcsolt. Ez a kapcsolási megoldás 136 Watt energiát takarított meg, amely igen jelentős egy olyan hálózathal, amelynek napokig akkumulátorokról kell futnia.

Mivel az űrsikló biztonságos működése nagyon függ a repülést szabályozó elektronikák megfelelő működésétől, a rendszereket úgy tervezték meg, hogy még egy többszörös számítógép hiba esetén is megfelelően üzemeljenek. A megfelelő biztonsági szintet igen szigorú teszteseti periódus után érték el. A sikló komputeret már saját hibaelenőrző rendszerrel és redundáns kapcsolással is rendelkeznek. Az AP-101F tartalmazza a legkiterjedtebb ilyen hardver és szoftvercsomagot, amelyet valaha is alkalmaztak a repülésben. A rendszer 95%-ig képes saját magától detektálni bármilyen hibát. A fennmaradó 5% kivételre minden űrsiklót öt AP-101F-et használnak.

Négy gépre teljesen azonos programokat telepítenek és ugyanazokkal a szenzorokkal és érzékelőkkel kapcsolják össze őket. A kilövés előtt harminc órával megkezdődik a négy gép – szakszavul a redundáns szett – szinkronizálása. Ez annyit jelent, hogy minden komputer 6.25 másodpercenként elküldi egy jelentést a másik háromnak. Ez a jelentés 64 bit hosszúságú és a szilárd anyagú

ÁTLÉPIK A HATÁROKAT

A szoftverek mindig kitöltik a rendelkezésükre álló memóriát.

Ha űrrepülősről van szó, a súly a legfontosabb. Ennek érdekében a fedélzeti számítógépek hardverét először beszárazták, mielőtt a szoftverek igényeit ismernék. Az amerikai űrprogramban a szoftverfejlesztők számítánszor beletöltöttak abba a hibába, hogy rosszul becsülték fel a rendelkezésre álló tárhelyet, amelyre a programoknak szüksége volt. A Gemini szoftveret kilencszer kellett felülvizsgálni, hogy megfelelően lehessen telepíteni, illetve, hogy beférjen a memóriába.

Az MIT eredeti Apollo tervében csupán 14 Kbyte csak olvasható és 512 byte írható-olvasható memória szerepelt. 1963-ra ez a két szám 20, illetve 2 Kbyte-ra növekedett. Az értékek szépen lassan tovább kúsztak felfelé, 24, 48, illetve 72 Kbyte-ra a csak olvasható, 4Kbyte-ra az írható memória esetében. Amikor elkezdtek korvo-



Az űrsikló szoftverei hamar elkezdtek feszegetni a technika határait.

nalazódni az űrsikló hardverterve, a NASA minden lehetséges érik esetében a dupláját adta meg a pályázóknak, hogy véletlenül se legyen szűkös a kapacitás. Sajnos a szoftver az eredetileg tervezett méret harmadoszorosa duzzadt, ez pedig költséges hardverátalakításokat jelentett az amerikai űr-

ugymódság mérnökök számára.

Ez esetet követő belső vizsgálat során Richard Patten a Johnson's Spacecraft Software Division első vezetője beismerte, hogy sejtelve sem volt arról, hogyan lehetne a fejlesztési procedúra közeppen garantálni a hardverigényeket.

A léghőiség, illetve a számítógép irányításai kell repülési- és hőszabvárt az Apollo 1 legénységét.

meghajórakéták, orbitális manőverező motorok, fő hajtómű, csűrőlapát, turbófék és egyéb irányítóberendezések adatainak legteljesebb információi áll. Mivel mind a négy AP-101F-nek ugyanott kell tartania a szinkronizációban, ezért minden egyes jelentésnek azonosnak kell lennie. Ha valamelyik gép háromszor egymás után ront, a másik három figyelmeztet a hibára. A szoftvertől adódó üzemszavarok esetén – nehogy a gépek mindegyike hibásként érzékelje a társait – az egyes komputerok lezárásának feladata a legénységre hárul. Ha ennek ellenére a három gép nem számú ki, hogy a negyedik hibázik, létezik egy másik biztonsági rendszer is. Mivel mind a négy számítógép rá van kapcsolva az ürsikló csűrőlapátjára, szárnyaira és egyéb kormányzóberendezésére, a négy gép egyszerre küld utasítást ezek beállítására. Ha valamelyikük saját parancsai alapján akarya módosítani a beállításokat, vagy a másik háromtól eltérő utasítást ad ki, a feszültségadózás nem ér el a működéshez szükséges küszöböt, így tehát a jól működő másik három fizikailag „leszavazza” a hibásat.

Szavazófűlke

A fentiekben vázolt biztonsági rendszer megbízható működéséhez a redundáns szett négy komputerből legalább háromnak megfelelően kell üzemelni ahhoz, hogy a repülési manővereket rendben végre lehessen hajtani. Ha egy második számítógépet is le kell zárni, a maradék kettő már nem megbízható, mert ha egymásnak ellentmondó utasításokat adnak ki, nem lehet megbizonyosodni arról, hogy melyik a hibás. Felmerések szerint ilyen esetet egymillió repülés során csupán háromszor fordult elő a NASA számára azonban ez is elfogadhatatlan, ezért biztonsági tartaléknak egy ötödik számítógépet is beépítettek az ürsiklóba. Amennyiben a redundáns szett egyik gépe meghibásodik, a küldetést azonban és a sikló az eredeti misszió landolási terv szerint tér vissza a Földre. Ha szükség van a tartalék komputer üzembe helyezésére, sokkal hosszadalmasabbak a jelzők és a procedúra.

Régebben egy hatodik gépet is vittek magukkal az ürsikló utasai, alkatrészi formájában. Az elképzelés az volt, hogy ha esetén maguk az asztronau-

>>>A sikló egyik sajátossága – hogy teljes kézi vezérléssel lehetetlen irányítani – nagyban hozzájárult a fedélzeti számítógéppel szemben támasztott elvárások alakulásához.

ták javítani meg a gépeket, kicserélve a hibás részeket. Ezzel azonban felhagytak, mert kevésbé megbízható egy ilyen „helyben szerelt” komputer.

Az ürsiklókon futó programokat kezdetben gépi kódban, kézzel írták. A Gemini és az Apollo missziók idején az egyetlen alkalmas programozási nyelv a FORTRAN volt, amely azonban nem bizonyult kellően hatékornak a meglehetősen szűk tárolókapacitással rendelkező fedélzeti rendszerek számítógépei számára. Ugyanakkor már az Apollo program idejében annyira összetett és bonyolult szoftvereket írtak, hogy a minőségellenőrzés szinte lehetetlen volt. Az AS-204-es számú küldetés programjában annyi hiba volt, hogy a repülési mérnökök csupán arra koncentráltak, hogy ne lépjenek fel olyan súlyos problémák, amelyek a legénység épségét veszélyeztetik.

A kilövés előtt egy hónappal kiderült, hogy a kilépkörök fellepő és fedélzeti szoftver által számított ideje két perccel eltér a földi „kollégák” mérésétől. A csak olvasható formában teleírt adatokat már nem lehetett megváltoztatni, így a legénységnek nem maradt más választása, mint figyelmen kívül hagyni az Apollo által szolgáltatott adatokat és valós időben, manuálisan begépelni a földi irányítás által küldötteket.

Ürsűrők

Az AS-204 ürsikló nem szállt fel, így a hibás programot sohasem próbálták ki űrben. 1967 január 27-én egy szimuláció során kigyulladt a kilövőtárlásra helyezett parancsnoki modul. A tűzben a legénység életét veszítette. A kényszerű késelelem miatt a fejlesztőknek lehetősége volt kijavítani a hi-

WEBAJÁNLO

Úrkutatás az otthoni karosszé-
ked kényelméből, a PC-den.



ENCYCLOPEDIA ASTRONAUTICA

www.friends-partners.ru/partners/mwade/spacelit.htm

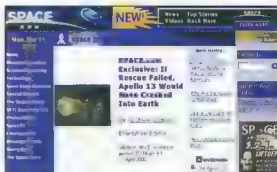
Az összes kereskedelmi – és néhány katonai – külföldi helyi részletes leírása, a Szupernyitól kezdve. Dátum, ország, program, rakétatípus, sőt akár üzemanyagja is alapján is kereshetitek, hogy mikor, mit és honnan lőttek fel a kozmoszba.



JET PROPULSION LAB

www.jpl.nasa.gov/

Az egyik legjobban frissített, legnaprakészebb tartalommal rendelkező oldat részletes messzrőltekkel, az összes űrszonda indításának leírásával, és számos jövőbeni projekt – ember a Marsra, bányászást a Holdon, stb. – ismertetéjével.



SPACE.COM

www.space.com

Elsősorban, magazin-jellegű űrportál. Mi történt volna az Apollo 13-mal, ha sikertelen a mentőakció? 40 000 mérfölddel elhízva volna a Földet, vagy behatolva az atmoszférába szénne és zuhanás közben?

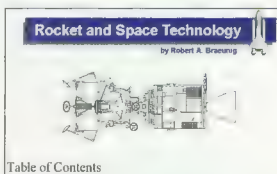


Table of Contents

ROCKET AND SPACE TECHNOLOGY

<http://users.comkey.net/Braeung/space>

Válaszok azoknak, akiket komolyan érdekel, hogy a rakéták hogyan repülnek, vajon tényleg leszálltunk-e a Holdra, amely tényleg egy égitest, vagy csak egy nagy sárgolyó, amely repked a bolygónk körül?

Az Apollo program

Hogyan lehet olyan számítógépet tervezni, amely kibír egy űrutazást?
Műszaki egyetemisták előnyben!

Az első Apollo űrhajó fedélzeti komputere olyan fontos szerepet töltött be, hogy a tervezői nemes egyszerűséggel a „Jegénység negyedik tagjának” titulálták. Kezelte a navigációt, és húsz egyéb rendszer munkáját hangolta össze a tökéletes működés érdekében.

A NASA kezdetben ellenzte a közvetlen holdszállítás ötletét, mert nehezen megvalósíthatónak ítélték a landolást egy a Földtől több mint negyedmillió mérföldre lévő mozgó „célponton”. Lehetséges megoldásként felmerült egy a hold körüli pályára állított „anyahajó”, illetve az arról a felszínre leereszkedő LEM – Lunar Excursion Module – kapszula ötlete. Ehhez két számítógépre volt szükség, egy amely a központi komputer feladatait látta el, egy pedig a LEM modul irányításáért volt felelős.

A számítógépeket 1963 nyarán az MIT-n tervezték. Ehhez az Egyesült Államok teljes évi mikroáramkör gyártásának 60%-át használták fel. Mindkét gép 32 kg-ot nyomott és 28 voltos feszültség mellett 70 watt-ra volt szükség a működésükhöz. Az áramköröket két tálcán 24 modulba rendezték. A 72 Kbyte csak olvasható memória órajele 85 Hz volt.

A memóriában 64 piciny transzformátor működött, amelyekhez darabonként 64 drót csatlakozott. Ha egy impulzus áthaladt egy átalakítón, az egyesnek, ha nem haladt át, akkor nullának számított. Ilyen módszerrel 2000 bitet lehetett tárolni köb-inchenként, ám ez meglehetősen korlátozta a NASA tervezőmérnököknek lehetőségeit. A szoftvereket már hónapokkal a kilövés előtt le kellett szállítani, hogy megfelelő módon le-



lehesen őket tesztelni. Miután az áramkörök elkészültek, már nem lehetett a szoftveren változtatásokat végezni, mert az további kábelvezést vont volna maga után. A programozóknak tehát tökéleteset kellett alkotniuk.

A processzort teljes egészében 5000 NOR logikai kapukból építették, összesen 15 000 tranzisztor felhasználásával. Összetettebb kapuk használatával kevesebb alkatrésze lett volna szükség, ám az MIT-n úgy gondolták, az egyszerű tervezés megbízhatóságot jelent.

Hétköznapi nyelven megfogalmazva a rendszer a tervek szerint működött, ám néhány kisebb hiba még így is becsúszott. Amikor az Apollo 11 leereszkedett a Holdra, a magasságmérő radar

>>A komputer 40 másodperc leforgása alatt háromszor indította újra magát.

egyik hibás alkatrésze okozott bonyodalmakat. Ez 15 százelektől felemészítette a számítógép erőforrásainak és azt eredményezte, hogy a komputer 40 másodperc leforgása alatt háromszor indította újra magát. Szerencsére a földi irányítás észlelte a hibát, és a LEM-et küldték leszállópályára.

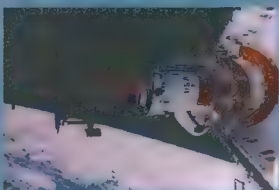
A SÖTÉT ŰR

Az ember nélküli űrszondák számítógépei sokban különböznek az űrhajókéitól.



VOYAGER 1
HOVATÓTTA MARSRA

Ez az űrszonda hét önálló körző rendszerrel van felszerelve. Nem csoda, hogy több mint harminc éve hibátlanul működik. Speciális kezelt elektronika az emberekre nézve halálos sugárdózis 1000-szeresét bírja ki és jelenleg ez a legtovábbiban ember által gyártott objektum az űrben. A működéséhez szükséges 400 Watt energiát a Napból nyeri.



GALILEO
MÉRTŐT A JUPITERRE

A Galileo nem volt bizonyítottnak ennyire tartósnak, amikor megközelítette a Jupitert. A sugárzástól az irányítórendszer biztonságos módba kapcsol, miközben adatokat továbbított a NASA-nak. A földi irányítás öt órán át üzenzavar után tudta újra üzembe állítani.



MARS POLAR LANDER
MÉRTŐT A MARSRA

A szondát irányító RAD6000 processzor egy hőszigetelt dobozba helyezték el, hogy kibíra a Marson uralkodó –72 °C-os hideget. Ezért sokszor le kellett kapcsolni az odaúton, hogy ne melegebben tül. Egy belső óra működött csupán az öt által, amely az atmoszféra elérésékor „elberezte” a rendszert.

REPÜLJ A HOLDBA!

Kirándulni szeretnél a naprendszerbe? Ezekre lesz szükséged.



IBM XT

1MHz 8-BIT PROCESSOR, 640K RAM
Vedd ki a mérlegrést, amely nem elege túl a felszállás okozta igénybevétel és meg így is több mint elegendő technikai háttérrel marad egy holdraútra. A memóriát korlátozottan használod, mint amire szükséged lesz, úgyhogy megvásárolhatod a vész-megoldást elektronikus formában.



486 DX

33MHz PROCESSOR, 1GB RAM
A 486-os processzor DX változatában már beépítve kapod a leggyorsabb műveleteket, a memóriába pedig belefér a teljes szoftver. Egy ilyen rendszer simán elhúzza az űrsiklót. Persze ott darab kell belőle a redundáns szetthez és egy talozót a hajtóművek irányításához.



HANDSPRING VISOR

16MHz DRAGONBALL PROCESSOR, 4MB RAM
Az alacsony energiatartalommal, automata „sleep” üzemmóddal és a helytakarékos mérettel ideális teszt ez a kis gépet egy ember nélkül a messziorhoz. Az aramellátást kiválóan meg lehetne oldani napselektől, a háttértárolót pedig egy megtehetően kezelte Compact Flash kártya képviselhetné.

bákat és további háttértárolókat beépíteni a jövő jelentősebb méretű programjai számára. Ennek egyik következménye az volt, hogy a gépi kódban történő programozás lassanként feledésbe merült és teljesen kivészett a gyakorlatból mire az űrsikló szoftverét fejleszteni kezdték. A követelményeknek megfelelő program összetettsége akkora lendületet adott a szakembereknek, hogy fejlesztették a HAL/S nevű programnyelvet.

A HAL/S-ben gyártott alkalmazások bár 10%-kal lassabbak és/vagy nagyobbak voltak a gépi kódban írottaknál, de 10%-kal gyorsabban lehetett őket fejleszteni.

Ami azonban még fontosabb, a kész kód lényegesen érthetőbb volt és ez egyszerűbbé tette a hibák észlelését, így lecsökkent annak az esélye, hogy a végző változat problémákat okozzon. Mindezek ellenére az űrsikló fejlesztése összesen 200 millió dollárba került, amely tízszerese volt az eredeti költségvetésnek.

Az űrrepülő komplett programja csupán 16Mb tárhelyet foglal, mégse lehet egyszerre betölteni az egészet. Legnagyobb része az MMU – Mass Memory Unit – nevű háttértárolón kap helyet. Bár eredetileg ezt csupán arra tervezték, hogy kilövés előtt betöltsse az adatokat a számítógépbe, az MMU a küldetések alatt is felel a fedélzeti komputeren belül történő adatátvitelért. Az MMU három szalagos egységből áll, mindegyik elegendő kapacitással bír a teljes program tárolásához. Az egységek gyártásának idején a hibák előfordulási rátája 1 hiba/100 000 bit lehetett. A NASA azonban 1 hiba/1 milliárd bites pontosságot követelt meg. Ennek elérésére minden programot háromszor írtak fel a szalagra, és minden bit a redundáns szetthez hasonló szavazási körön megy keresztül,

>>Sokan fölöslegesnek tartanak öt számítógépet egy űrhajón, de a NASA nem takarékoskodott a biztonsággal.

mielőtt beíródná a memóriába.

Sokan fölöslegesnek tartanak öt számítógépet egy űrhajón, de a NASA nem takarékoskodott a biztonsággal. A sikló három motorjához is egy-egy különálló komputer csatlakozik. A szilárd hajtóanyagú rakétákkal ellentétben, amelyeket csupán be kellett gyújtani, a fű hajtóműveknél ügyelni kell az üzemanyag és az oxidáns folyamatos szabályozására. A korábban tervezett modelleknél a hajtóanyag mennyiségét mechanikusan szabályozták egy olyan biztonsági határérték megadásával, amely biztosította, hogy az égési folyamat ne kerülhessen ki az ellenőrzés alól. Az űrsikló azonban túl lép ezen a megoldáson, mivel folyamatosan szemmel tartja a hajtóműveket és az üzemanyag keveréket a modernkori igényeknek megfelelően szabályozza.

Nyomás utánuk!

A hajtóműveket korábban Honeywell HDC-601s modellek felügyelték 32Kbyte nyomtatott áramkörti memóriával. A nyolcvanas évek elején végrehajtott jelentős felújítások során ezeket Motorola 68000-es rendszerekkel cserélték le (az első



„Mondtam, hogy installáljuk fel a Microsoft AutoRoute-ot a navigációs előtti”

HÁT EZEK ELSZÁLLTAK...

Számítógép okozta katasztrófák a repülés és űrrepülés történetében.

Geminál IV

James McDivitt űrhajós nem tudta űrandrátni a számítógépet a tervezett visszatérési manőver előtt, mivel azt nem lehetett kikapcsolni.

Geminál V

100 mérfölddel elhagyta a leszállás helyét, mert a komputer nem vette számításba a Föld Nap körül pályáját.

Apollo 11

A holdraszálló egység fedélzetén számítógépe egy sziklával teli kráterbe akarta navigálni a gépet. Neil Armstrong űrandrátnotta a komputert és egy biztonságosabb helyre repült, a Nyugatom Tengerbe.

Space Shuttle

A biztonsági tartalék gép nem tudott szinkronba kerülni a többivel, ezért el kellett halasztani az első kilövést. A második sikló számítógéhibája korán gyújtotta be a meghajtórakétákat. Szerencsére ezt még a szmúladó során kszűrték.

F14

Szoftverhiba miatt két gépet vezettek két különböző incidens során. Az egyik magától elindulva belezuhanhat egy hordozóból a Jéges-tengerbe, a másik irányítatlanság dughuzába zuhan.

F16

A szmúladó során kuderült, hogy a gépek feloldulnak, amikor keresztelik az Egyenlítőt.

Ariane 5

1996-ban az első ilyen típusú rakétánáladás során belezuhanhat az óceánba, fedélzetén több igen értékes műholdal. A hibát a tartalékszámítógép okozta, amely véletlenül átvette az irányítást.

Mars Szonda

1999-ben a szonda elhagyta a leszállást a város bolygón, mert a tervezők birodalmi méretegységekben számoltak, a gyártók pedig metrikusban.



Ha egy hajtómű korán felmondja a szolgálatot, a sikló hátraarcot csinál és könnyedén landol.

Mac-ekben is ilyeneket alkalmaztak). Itt már helyet kapott a CMOS félvezető RAM, a programokat pedig kor a C nyelvben írták. Az irányítórendszereket kezdetben közvetlenül a hajtóművek borítására szegecselték, azonban a vibrációs erők, amelyek a motorok működésekor léptek fel, meghaladták a 22 G-t és gyakori meghibásodásokat okoztak. Ezt később gumiborítással és habpadokkal oldották meg.

A redundancia itt is szerephez jutott, hogy a biztonsági tűrőhatárt még jobban kitágítsák. Minden hajtómű két azonos irányító komputerrel rendelkezik. Az aktív számítógép üzemeleti a motort és 18 milliszekundumonként lefutott egy diagnosztika ellenőrzést. Ha hibát észlel a saját hardverében, azonnal lekapcsolja magát. Ekkor kap szerepet a biztonsági komputer, amely eddig szink-

ronizálva futtatta a repülési programot. Ha ez a második számítógép is meghibásodik, az egész hajtómű automatikusan kikapcsol. Egy ilyen eset történt is 1985-ben, de az űrsikló még a maradek két motor segítségével is képes volt kilépni az atmoszférából. Ha a hiba korábban történné, az űrrepülő visszaforulhat és biztonságosan landolhat az eredeti kifutópályán, vagy valahol Európában.

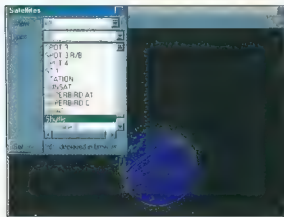
A többi fő számítógéphez hasonlóan a motorokat felügyelő komputerek sem rendelkeznek megfelelő mennyiségű saját memóriával, így felszállás előtt ezek is az FMU-ról töltik be a misszió programját.

Tárcsáktól billentyűkig

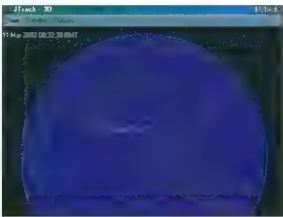
Bár az űrsiklók kezelőfelülete radikális változások ment keresztül a Gemini tárcsás megoldásai óta, már a mostanek felett is kezd eljánni az idő. Amikor

MŰHOLD KÖVETÉS

Izgulsz, hogy odafentről kíváncsi emberek méretegnek a Nemzetközi Űrállomásra? Lesd meg, hogy ők hol vannak!



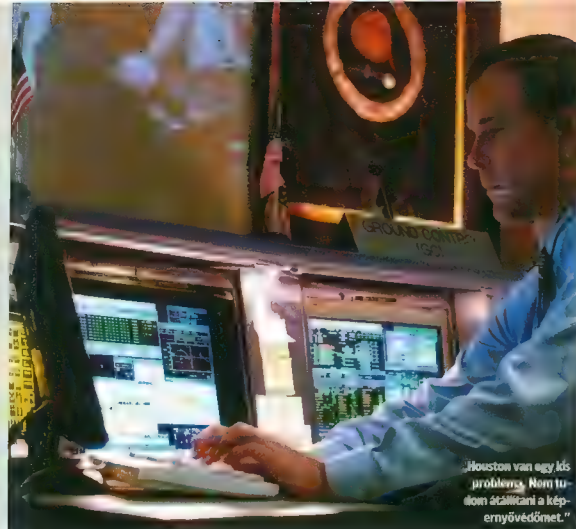
01 A J-Track 3D egy Java alkalmazás, amelyet a <http://liftoff.msfc.nasa.gov/RealTime/JTrack3D/JTrack3D.html> webcímről tölthettek le. Valós időben ábrázolja több mint 500 műhold pozícióját és röppályáját. A pontos helyet vektorok alapján határozza meg, amelyek újra automatikusan frissítődnek, ha megnyomjátok a Refresh gombot.



02 A J-Track segítségével az aktuális időjárási információkat is megtekinthetitek a térképre rávetítve. Ez még nem elég részletes a hétvégi kártyákra megtervezéséhez, de ahhoz elegendő, hogy megtudjátok, a felhőkön keresztül látható lesz-e a kedvenc műholdad. A GYIK oldalra kattintva beállíthatod a térképet háttérnek, ez azonban csak akkor működik, ha a Windows indításánál fel tudsz csatlakozni a netre frissítésért.



03 A J-Pass pontos információkkal lát el, az Alpha Nemzetközi Űrállomás pozíciójával kapcsolatban, beleértve az időpontokat, amikor szabad szemmel is látható éjszaka. Megadhatod a pontos szélességi és hosszúsági koordinátákat, melyből a program egy pontos táblázatot generál az összes érdekesebb szatellit láthatóságának idejéről.



"Houston van egy kis probléma. Nem tudom állítani a légnyővédőmet."

terveztek, akkor sokkal használhatóbb volt, bármely földi megfigyelőállásánál, ám ez utóbbiaknak egyszerűbb volt a további fejlesztése. A központi számítógép, valamint a hajtóművek komputerének adatait mindössze három képernyőn lehet figyelemmel kísérni. Mivel a monitorok nagyon sok energiát igényelnek, rengeteg információ jelenik meg egyszerre, a grafika pedig meglehetősen primitív. A ké- és bemeneti memória méretét csökkentendő, csupán két klaviatúra csatlakozik a három képernyőhöz. A billentyűzetek bufferei is túl kicsik, így ha túl gyorsan gépelnek az asztronauták, bizonyos karakterek elveszhetnek. Henry Hartsfield űrhajós szerint ilyen szituációban "igen könnyő hibázni".

Az Apollo missziók ideje alatt légénység tagjai sokat panaszkodtak, hogy úgy érezték, mintha ők csupán azért lettek volna a fedélzeten, hogy a számítógépeket kiszolgálják, nem pedig fordítva. Ez abból adódott, hogy valóban hihetetlen mennyiségű adatot kellett begépelni a küldetés bizonyos szakaszaiban. Egy egy hétig tartó holdrazzállás mintegy 13.000 leütést igényelne. Az űrsíklók személyzete ezt egy 58 órás repülés során teljesíti.

Notebook a kozmoszban

Ezen akadály elhárítása érdekében az űrrepülők légénysége két további számítógépet alkalmaznak, bizonyos procedurák felgyorsítása érdekében. A korai küldetéseken a Hewlett-Packard HP-41C programozható számológépet használták a földi leszállóhely adatainak kiszámítása érdekében. Ezt 1983-ban cserélték le a Grid Systems Compass hordozható mikroszámítógépére, amely már grafikusan meg tudta jeleníteni a földi állomások, Napjaink űrhajóssai már nem kevesebb, mint 18 laptopot visznek magukkal, hogy az irányításban és a fent elvégzendő tudományos kísérletekben a segítségükre legyenek. Ez utóbbiak jócskán felülmúlják az űrsíkló berendezéseinek teljesítményét, dacára annak, hogy a legtöbbjük az IBM Thinkpad P166-os processzorral szerelt modellje. A szabvány noteszgépeknek problémát okozhat az űrben való működtetés, mivel a súlytalanság állapotában apró részecskék szabadulhatnak el és okozhatnak rövidzárlatot. Minden alaplapot speciális borítással látnak el, mielőtt kilőné az űrbe.

>>Az Apollo missziók ideje alatt légénység tagjai sokat panaszkodtak, hogy úgy érezték, mintha ők csupán azért lettek volna a fedélzeten, hogy a számítógépeket kiszolgálják, nem pedig fordítva.

A kozmikus sugárzás ellen azonban nehezebb védekezni. Ha a gyártás során nem kezelik a chipeket ezek ellen a nagy energiájú részecskék ellen, a laptop véletlenszerűen lefagyhat.

A hidegháború nélkül a NASA valószínűleg soha nem hozott volna ekkora áldozatokat a fejlesztések érdekében. Az űrügynökség mostani jelszava: „kisebbit, gyorsabbat, olcsóbbat”, már a Mars program során meghozta a tőle várt eredményeket. A továbbiakban is hasonlóakra törekednek, a közeljövő esetleges olyan misszió során is, amikor embereket küldenek a vörös bolygóra. A Pathfinder missziók több adatot szolgáltatottak legközelebbi szomszédunkról, mint a Viking űrszondák, a költségük azonban egyötöde volt csupán elődeikének. Jövő évben a Mars Express tovább folytatja majd a felszín alatti vizek kutatását a bolygón. Azonban kicsi, flexibilis és olcsó elektronikus agyak nélkül akár húsz további évet is várhatunk, mire valaki veszi a fáradságot, hogy leutazzon 56 millió kilométert, hogy rátegye a lábát a Mars vörös felszínére. **PCF**

RETRO

RAKÉTÁK

A Lunar Lander evolúciója.

203.3 41159.

2396 45

COMPASS 1976

8 bites 6502 processzor 4Kbyte RAM

A program grafika ASCL karakterekből állt, tehát egyáltalán nem szöveg alapú játék volt. Mivel az asztronauták nem jöhettek ki a képernyőre, a játékot a földi irányítás vezényelte. Ezek segítségével kellett letenni a rakétát a holdra. A játékot a földi irányítás vezényelte.

ATARI 1979

Beköröztető G05-801

Az Atari első vektoros játékaiban már megjelentek a forgatógombok, és egy „tűzgyújtó” a hajtómű vezérlésére. Ezek segítségével kellett letenni a rakétát a holdra. A játékot a földi irányítás vezényelte.

BBC MICRO 1982

8 bites 6502 processzor 32Kbyte RAM

A 127 soros Basic-ben írt programot a teletexten szolgáltatták, hogy a nézők maguk begépelhesek. A BBC Micro gépeknek nagyobb volt a kapacitása, mint az Apollo űrhajóknak. Rajonnetek a játék alapján?

Lunar Lander

A Virtual Reality Game (0.0.4)

Score

Fuel

Climb

Gravity

Mass

Altitude

JAVA APPLET 2001

www.rondernet.net/~imaging/lunar_lander_game.html

Az egyik legújabb Java alkalmazás, amely az Atari 1979-es hasonlóan beépített, ahogy megközelítette a hold felületét.

Próbák és Tesztek

Szoftverek/Hardverek/Alkalmazások/Újdonságok

Emlékezz a nyárra!

Tombol a kánikula, a strandok dugig tömve, a család nyaralni indul. Egy hónap múlva itt a Sziget, esténként pedig buli van. A nyár végén majd indul a sorbanállás a fotósoknál, mindenki elő akarja hívatni azt a hihetetlen mennyiségű celluloidtekercset, amelyek a balatoni estéket, a görögországi tengerpartokat vagy az augusztusi csillaghullásos estéket hívatottak megörökíteni. Ezek a fotók aztán rendre bekerülnek az albumokba, amelyeket aztán száműzünk valamelyik fiók vagy szekrény mélyére és csak a nagytakarításnál kerülnek elő, amikor letöröljük róluk a port. Ilyenkor elkap a jölesztő nosztalgia, ahogy ronggyal a kezünkben szétrántjuk a kemény fedeleket. Elgondolkodunk: „de szép is volt”. Aztán hangos csattanással összezsugorítjuk az albumot és elő se vesszük jövő ilyenkor. Pedig ugye milyen jó érzés így nosztalgizálni?

Ezen a problémán segítenek a digitális kamerák, amelyek megkímélnék bennünket a sorbanállástól. A fotók számítógépünk merevlemezén tárolva pedig sokkal inkább „kézzre állnak”, nem fogunk róluk elfeledkezni. E havi szupertesztünkben 10 digitális fényképezőgépet vesszük górcső alá, teljesítmény, ár és kivitelezés szempontjából egyaránt.

Három memóriatípust is bemutatunk, annak érdekében, hogy ne csak ti, hanem a számítógépek is megfelelően emlékezzen a nyárra. Ugye milyen jó így nosztalgizálni?

Szakmai kérdések

A tesztlabor

Sok-sok éve foglalkozunk már PC-s programok és periferák tesztelésével. Szakértőink ugyanarra kíváncsiak, amire Te, és hidd el, nem kell a szomszédba mennünk egy kis ösztönzésért.

Aranyérem

A hasznos újításokat, a jó minőséget és a kivételes ár/érték arányt mi is nagyra értékeljük. Az Aranyérem csak a legobabaknak jár, így nyugodtan megbízhat szívesen.

Ezt vedd!

Ezt a díjat a legjobb vételek kapják. A PC fejlesztése sokba kerül, ezért nem mindegy, hogy milyen teljesítményt kapunk a pénzünkért.

Díjak

A legjobbak ezeket kapják majd.



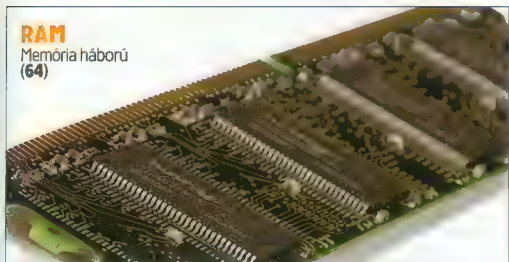
SZUPERTEST

10 digitális kamera (46)



RAM

Memória háború
(64)



GAMESTATION OC

A leggyorsabb számítógép? (61)

58



62



>>DRÓTVAGÓ

A rézdrótok kora lejárt. Eljenek a rádióhullámok!

Elegend van már az irodá-

ban tekergető kábelren-

getegből? Unod, hogy

a hálózati kábelek

mindenbe be-

leakaszodó in-

dekent lassan

átveszik az ural-

mat az iroda

padlóján? Itt a segítség, a D-Link

drótnélküli hálózati adapterének segítségével

A kis eszköz USB csatlakozáson keresztül kapcsolható a gépre és szor-

szorítottan szabadságot engedélyez a felhasználónak. További infor-

máciért keresd fel a <http://www.dlink.co.uk> honlapot.



>>TÖBBÉRT NE VEDD MEG

A legjobb hardver árak*



Alapárú
TORNADO
GEFORCE-4
TI4600



Alapárú
CREATIVE
AUDIGY
PLATINUM



Alapárú
SOLTEK
SL-75DRV4

*Lapzárta alapján. A termékeket ezen az áron a Miskand forgalmazza

Digitális kamerák

Eljött a nyár, ideje kimenni a szabadba; persze jó, ha közben nálad az itt tesztelt digitális kamerák egyike.

Nem is olyan régen a fotósok leginkább teherhordóknak tűntek: soksebes ruha, amelyben elférnek az optikák, súlyos fényképezőgépek, és egy zsáknál új film. Emellett rajtuk volt az elmaradhatatlan oldal táskák, amelyet rejtélyes funkciójú kiegészítővel pakoltak tele.

Mind ezek fölött az úgynevezett komoly fotósok megtanulták, miként biggyesszék ajkukat becsmerlőn, mikor a „digitális” és a „fényképezőgép” szót valaki egy mondatban említette előttük. Ez azonban már a múlté. A digitális kamerák mostanára olyanok analóg társaikhoz képest, mint annak idején a hagyományos fényképezőgép a festékhöz és vászonhoz viszonyítva.

Gyorsan és ügyesen

Amellett, hogy megspórolják neked az egyórás előhívás és a 36-képkockás filmek árát (ami alatt nem is érdemes fényképezni), a digitális kamerák megtérítik az árukat még a nyár vége előtt.

A becsmerlő mosolyt már az letörli a 35mm-es fickók arcáról, hogy még a kevésbé drága digitális készülékek is három vagy négy megapixeles felbontásra képesek – ami több mint elég tökéletesen

éles kép nyomtatására akár 25x20-as méretben is. A zoom távolságok egyre hosszabbak lesznek, a PC-re töltési sebesség egyre csak csökken, és az egész kintü egyre gyorsabb és kényelmesebb. És még nem is beszélünk a PC nyújtotta képszerkesztési lehetőségekről. A digitális kamerák a jövő eszközei – sőt, már itt is vannak. Lássuk, melyikük a legjobb!



>>Már a kevésbé drága digitális készülékek is három vagy négy megapixeles felbontásra képesek.





CANON POWERSHOT G2

280 000 Ft Canon

Ha még esetleg nem láttad a reklámat, a Canon PowerShot 2 számos funkciót kínál, amelyek kiterjesztik kreatív lehetőségeidet. Emellett rengeteg gomb, kapcsoló és tárcsa is helyet kapott rajta, tehát először a legokosabb egy pár órára leülni, és megismerkedni a kezeléssel. Megéri, mivel ezután számtalan funkciót (kontraszt, világosság és a többi) elérhetsz csupán egy-két gombnyomással; nem lesz szükség a menü-rendszerek fárasztó bejárására, ahogyan a digitális kameráknál már megszokhattuk.

A Canon az egyik legvaskosabb tesztelt fényképezőgép, de így is jó pár mozgatható alkatrész jutott rá. Például az LCD panel a szokásos beépített helyett egy, a kameratestből kihajtható és szinte bármely szögben elfordítható képernyő. Ennek legnagyobb előnye, hogy pontosan láthatod, mi van a keresőben, a fényképezőgép bármely oldalán állsz is; különösen hasznos, ha szeretted saját magadat fotózni...

A képek minősége példaértékű, ahogy ilyen árban az már elvárható. És bár elég beépített funkciót találhatsz, hogy a finomabb beállításokat is elvégezhess, még kiegészítők telepítésére is van lehetőség. Míg a beépített vaku is kiváló, akár külső eszközt is használhatsz, ha úgy látod jónak. A panel tetején látható LCD információ is nagy segítség, így pontosan leolvashatod a jelenlegi beállítások. Mindent összevetve, ez egy gondosan megtervezett kamera, kiváló minőséggel és számtalan lehetőséggel.



→Tények

Megapixelek: 4 13
Maximális képméret: 2.27x1.704
Memóriatípus: Compact Flash
Alapmemória: 32Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom
megfelelő: 28-112mm
Vaku üzemmódok: 4
Méret: 121x77x64 mm
Súly: 425g
Web: www.canon.co.uk

| | |
|--|--|
|  CANON POWERSHOT G2 280 000 Ft |  MINOLTA DIMAGE 7 400 000 Ft |
|  FUJIFILM 2800Z 160 000 Ft |  OLYMPUS C-4040Z 260 000 Ft |
|  HP PHOTOSMART 612 100 000 Ft |  PENTAX OPTIO 430 280 000 Ft |
|  KONICA E-MINI 32 000 Ft |  SAMSUNG DIGIMAX 130 60 000 Ft |
|  KYOCERA FINECAM S3 220 000 Ft |  SONY CYBER- SHOT DSC-S85 280 000 Ft |

PCFvélemény

✓ Kihajtható LCD panel, külső vaku lehetősége, kezelhetőség
✗ Készítés olyan nehéz, mint a Pentax

„A Canon nagyon változatos gép, sok gombbal és tárcsával, így az összes funkció könnyen elérhető.”

90%



FUJIFILM 2800Z

160 000 Ft Fujifilm

Ugyan a modell a digitális kamerák állandóan változó világában már nem számít mai bűtörőnek, az ára miatt mégis érdemes vetni rá egy pillantást. A gép fő attrakciója a 6x-os optikai zoom lencse. Az árkategóriában kuriózumnak számító lencse a 35mm-es gépek 38-228-ának megfelelő, így nagy látószögű ill. közeli fotók készítésére egyaránt tökéletes.

Ilyen árban meglepetés még az is, hogy teljes menüinformációt kaphatsz az LCD panelen (alaphelyzet) vagy a teljesen elektronikus keresőben. A menü kezelését eleinte furcsa megszokni, de mikor megtanulod, mi hol van, tényleg átláthatóvá válik.

A Fujifilm fényképezőgépek, filmek gyártásával alapozta meg a nevét, és a digitális területre is könnyedén tértek át: a színék, az élesség, a fényerő valamint a kontraszt csúcsmínőségű a 2800Z-vel készített képek esetében.

A kivitelezést tekintve a gép formája nem hagyományos, de fogása kényelmes és biztos, így lecsökkenthető az elsütéskori rázkódás és a homályos képek száma. Az egyetlen, ami nem érhető el könnyedén hüvelykujjal, a közelítés gombja. Tovább bonyolítja a dolgot, hogy a menükészítő gombok a zoom fel-le nyílai mellett jobbra-balra gombok, de ha egyszer hozzászoksz, természetesen sé válik a kezelése.

Hangját tekintve a 2800Z kissé R2-D2-re hasonlít, mivel a bekapcsolástól a menü-navigációig mindenre van valami csipogása. A kamera emellett rendelkezik hang- és videórögzítési lehetőséggel is.



→ Tények

Megapixelt: 2.1
Maximális képméret:
 1600x1200
Memóriatípus: SmartMedia
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 6x
35mm-es zoom
megfelelő: 38-228mm
Valku üzemmódok: 6
Méretek: 95x77x71 mm
Súly: 270g
Web: www.fujifilm.co.uk



Hogyan teszteltünk?

Fotográfiai tökéletességre törve a következő próbákban kellett kameráinknak részt venni.

A lehető legjobb minőségű teszteléshez köbértünk egy fotostúdiót, külön világítást rendeltünk, és hozzátunk tized a legismertebb fotomodellek közül. Aztán felelőredtünk, rájöttünk, hogy csak álmunk, és nekik látnak a munkánk. Mivel ennyire elér az e-ha-vi Szuperteszt résztvevőinek ára, nem lenne igazságos őket a szokásos módon összehasonlítani. Így az árkategórián belül a képesség, a fehér-egyensúly, a fényesség és kontraszt, és a színgyensúly volt a döntő. Az ártól függetlenül elvártuk a használhatóságot, ezenkívül teszteltük a funkciókat, és persze az ár / minőség arányt. Az ár növekedésével vizsgáljuk az extra funkciókat (például több vakumód), a színbeállításokat (fekete-fehér, barnított) és a megapixel-számot.

Mire ügyeljünk?

Minek járkalni, amikor közelíthetsz? Vásárláskor a következőkre érdemes odafigyelni...



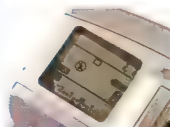
Zoom lencse

Hacsak nem alacsony a milliók kategóriában vásárolni, a digitális kamerák lencsái nem cserélhetők, így azzal kell bernekedni, ami a gépen van. A digitális zoom-lehetőségeket itt érdemes figyelmen kívül hagyni, mivel ezek képmínőség-romlással járnak.



Megapixel

A lehető legnagyobb megapixel-számot érdemes választani. Durva becsléssel a 2 megapixeles fényképezőgépek 1600x1200 pixeles felbontásra képesek, ami egy 25x20cm-es képhez minimálisan szükséges.



LCD panel

Bár az összes digitális fényképezőgép rendelkezik fejből állapotjelzővel, a legcsohibb példányokon nincs hátsó LCD panel. Ez a kis színes képernyő ugyan irgalmatlan tempóban fogyasztja az elemeket, ám segítségével azonnal ellenőrizheted a készített fotók minőségét, és egyéb funkciókat is elérhetővé teszel.



Telep és memória

Vannak digitális kamerák, amelyek reggelire, ebédre és uzsonnára is elemeket esznek. Akar kapsz a géphez lámpagságot, akar nem, érdemes utatítható elemeket venni hozzá. A memóriák esetében a legokosabb a SmartMedia-hoz vagy Memory Stick-hoz ragaszkodni.

PCFVélemény

✓ Kiváló minőség, 6x-os optikai zoom, teljes menüinformáció
 ✗ Csak 2.1 megapixel, az A4-es nyomtatáshoz is épp hogy elég

„Az alacsony felbontás lerontja a szinte tökéletes összhátást.”

68%



HP PHOTOSMART 612

100 000 Ft Hewlett-Packard

Hurrá, gondoltuk – egy vadonatúj kamera a minőségű termékek élő legendájától, a Hewlett-Packardtól. Azonban meglepetés ért, mikor kézbe vettük a Photosmart 612-t. A kivitelezés és forma egyaránt gyengécske.

Persze valóban olcsó a gép, de szégyen, hogy ez látszik is rajta. 100 000 forintért kapsz vakut, egy teljes funkció LCD-panelt, és egy okos kis görgőt, amely a fényképezőgép hátulján található kiválasztó-gomb funkciót is képes átvenni. Ez utóbbinak köszönhetően a menü-navigáció és a fotómódok váltása könnyedén megy. A zoom lencse csupán 2x-es, ami a 35mm-es kamerák 43–86-ának felel meg. Ugyan erre még alkalmazhatós 2x-es digitális nagyítást, de ez nekünk már túl pxelesnek tűnt.

A színek minősége valamint az élesség jó, főleg ebben az árkategóriában, de az összehatást lerontja néhány hiányosság. Bár a gombokkal könnyen elérhetők a képméretei, vaku-, és időzített felvételi beállítások, más részletek kevésbé jól sikerültek. A motorizált zoom például kimondottan idegesítő: a késleltetés miatt ide-oda állítottuk, míg sikerült megtalálnunk a megfelelő távolságot. A beépített 8Mb-os, CompactFlash kompatibilis kártya viszont kellemes meglepetés volt, és az USB2.0-s csatlakozónak köszönhetően a letöltési sebességek is kiválóak.



→Tények

Megapixel: 2.31
Maximális képméret: 1792x1200
Memóriatípus: Belső, plusz Compact Flash
Alapmemória: 8Mb belső
Optikai zoom: 2x
35mm-es zoom
megfelelő: 43–96mm
Vaku üzemmódok: 4
Méret: 127x69x53 mm
Súly: 227g
Web: www.hp.hu

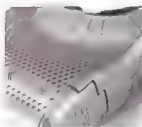


KONICA E-MINI

32 000 Ft Konica

Ateszt legkisebb, legkönnyebb és legolcsóbb gépé, a Konica csak 60g és 32 000 forint. Használata egyszerűbb már nem is lehetne: nem kell kioldani a zoommal, a fókusszal, a vaku ki-bekapcsolásával, valamint a fotók megnézésére szolgáló hátsó LCD-panel is hiányzik.

A két AAA-elemmel (amelyek nincsenek benne az árban) működő e-mini fókusz nélküli, széles látószögű lencsét használ, amely nagyjából a hagyományos 40mm-es lencsék megfelelője. A 8Mb-os beépített memória (amelyet nem cserélhetsz nagyobbra) a két fotómóddal 640x480-as felbontásban 26 képet, 320x200-ban 99-et képes eltárolni. Az árkategóriában meglepő, hogy folyamatos fotómódban akár AVI-képeket is rögzíthetsz. Ugyanezt figyelembe véve a képméret is nem rossz, külső terepen éles, élhető színeknek kapunk. A kamera belső, sötétebb helyeken már nem teljesít ilyen jól, főleg, mivel nincs vaku, bár van egy 50Hz–60Hz kapcsoló, amellyel a fluoreszkáló fények vibráló hatását csökkenthetjük a képeken. Az egyetlen komoly probléma az, hogy az egyes fotókat nem lehet törölni, csak mindet egyszerre. És ez könnyen megtörténhet, ha netán kikapcsolod a gépet – ennek megvan az a, hm, meglepő hatása, hogy a képek eltűnnek a memóriából.



→Tények

Megapixel: 0.3
Maximális képméret: 640x480
Memóriatípus: Belső
Alapmemória: 8Mb
Optikai zoom: nincs
35mm-es zoom
megfelelő: 40mm
Vaku üzemmódok: nincs
Méret: 60x94x23 mm
Súly: 60g
Web: www.konica.co.uk

PCFVélemény

➤ Nagyon egyszerű kezelőfelület, jó képméret, USB2.0
 ➤ Pontatlán zoom, túl nagy méret

„Az árhoz képest jó a képméret, de a gombok tapintása kissé kellemetlen.”

59%

PCFVélemény

➤ Egyszerű, zökkenőmentes használat, külső terekhez jó
 ➤ Funkcióhiány, túl könnyű véletlenül letörölni a képeket

„Az e-mini fantasztikusan kicsi, használata hihetetlenül egyszerű, de nincs vaku, zoom, és LCD panel.”

62%



KYOCERA FINECAM S3

220 000 Ft Kyocera

A Kyocera legújabb terméke, az S3, igazi ritkaság a nehézsúlyúak képességét sűrítette be lehetetlenül kis helyre. Hozzá képest az átlagos mobiltelefonok hatalmasnak tűnnek, és mivel gond nélkül belefér bármely zsebbe, nem kell nélkülöznie, ha elmész otthonról. A Kyocera öröksége is igényes, hiszen a cégé a Yashica, alkik már régi résztvevői a fotóiparban. Így biztos lehetsz benne, hogy a lencse első osztályú minőség, bár a 2x-es zoom kissé visszahúzza

A méret ellenére a zárssebesség akár a másodperc 1/2000 része is lehet, így a leggyorsabb mozdulatokat is képes leszel rögzíteni. A fehér-egyensúly módok sokasága biztosítja, hogy a megvilágítástól és vakuhasználatától függetlenül optimális eredményt érhesz el. A fejlettebb funkciókra jó példa a fénymérési mód beállítása – itt megadhatod, hogy miként értékelje ki a gép a világot: emellett választható a kéz és automata fókusz között is.

A 3.34 megapixel 2048x1536-os maximális képfelbontást tesz lehetővé, amely ideális a színes A4-es nyomtatáshoz. A csomagban kapott 1GB-os kártyára ugyan csak hét maximális felbontású foto fér Superinté módban, és a kamera MultiMedia memóriakártyája korántsem olyan elterjedt, mint a CompactFlash vagy a SmartMedia.



→Tények

Megapixel: 3.34
Maximális képméret: 2048x1536
Memóriatípus: MultiMedia Card
Alapmemória: 1GB
Optikai zoom: 2x
35mm-es zoom megfelelő: 38-76mm
Vaku üzemmódok: 5
Méret: 87x55x30 mm
Súly: 165g
Web: www.kyocera.co.uk



MINOLTA DIMAGE 7

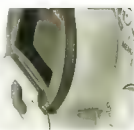
400 000 Ft Minolta

A kétvélt ezelőtt számban tesztelt Nikon Coolpix 5000 sem képes háttérbe szorítani a Dimage 7-t, amely árakatagjának egyik legkiválóbb darabja. Talán fura a külseje, mindez az extravagancia azonban nem öncélú: amellet, hogy minden gomb és kapcsoló pont ott van, ahol kell – a két kéz ujjai alá tervezve – néhány okos extra funkció is helyet kapott.

A teljesen elektronikus kereső 90 fokban felhajlítható, így minden pozícióban a megfelelő szögöl szemlélheted a képet, azonkívül a kamera érzékeny, mikor használod a panelt és a hagyományos keresőt, és ez alapján vált közöttük. Ha csupán az egyikkel dolgozol, letilthatod az automatikus váltást.

A többi digitális kamerától eltérően a zoom lencsét kézzel kell átlitánod. Ez úgy tűnhet, egy lépés a rossz irányba, de így sokkal pontosabban és gyorsabban elérheted a kívánt eredményt. A lencse is kiváló, 28-200 mm-nek megfelelő közelítést kínál: a két végtel használatával nagy különbséget érhetesz el akár azonos helyről fényképezve is.

A programozott beállítási módok és a zárssebesség szoftveres állítása mellett akár teljes kézi vezérlésre is állítható: a Focus rendelkezik auto és manual (kézi) beállítással is. Az egyetlen hátulütő az ár, de mivel hamarosan jön a Dimage 7i, csak várni kell, és legalább egy százast zuhanni fog.



→Tények

Megapixel: 5.2
Maximális képméret: 2568x1928
Memóriatípus: Compact Flash
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 7x
35mm-es zoom megfelelő: 28-200mm
Vaku üzemmódok: 4
Méret: 117x91x113 mm
Súly: 505g
Web: www.minolta.co.uk

PCFVélemény

✓ Apró, kiváló minőség, jár hozzá tapagság
 ✗ Bonyolult menü, a MultiMedia kártyák nem elterjedtek

„Ézert az árért nem túl sok a 3.34 megapixel, de ha szeretnél jó minőségű kést méretben, tökéletes.”

84%

PCFVélemény

✓ 5.2 megapixel, 28-200mm optikai zoom, számos funkció
 ✗ Drága

„Tele extrakkal és csúcsmínőségű alkotászekkel – megéri várni a 7i-re, amíg lejjebb viszi az árát.”

92%



A mai menü

A jó menürendszer elengedhetetlen a beállítási-
sok zökkenőmentes módosításához.

Ha kézi-vezérlésre kell kapcsolni (vagy akár a zársebességet módosítani) hogy a
mozgás-elmosás vagy a mélység értéket állítsd, nem árt, ha ezt képes vagy
gyorsan megtenni, mielőtt elmúlna a lehetőség a fotózásra. A jó minőségű digitális
kamerák kezelése kényelmes és az LCD képernyő átlátható és gyorsan kezelhető
menürendszerrel. Sajnos az alapvető opciókat gyakran nehezen elérhető helyre
teszik, amit nem csak problémás kezelni, de valószínűleg elfelejted, hol is van, mikor
szükség lenne rá. Egy jó kezelőfelület jelentheti a különbséget a kihasznált és el-
mulasztott alkalmak között.



Vakuk

Talán nem tűnnek nagyoknak, de a mondás is úgy
tartja: kicsi a bors...

Az elsőbbségi digitális fényképezőgépek csupán kétállású vakukat tartalmaznak: ezek
nek kikapcsolt és bekapcsolt állapota létezik. Néhány egyáltalán nem is tartalmaz va-
kut, így az éjszakai vagy belső fényforrásokkal való fotózásuk. Ahogyan halad-
sz feléle az árban, egyre több lehetőség adódik a beállításra. Először is, itt a prosz-
csökkentés, amely azzal csökkenti a piros szemek valószínűségét, hogy a kép
előre elmozdul a fény felé, hűzza össze a fókuszalókat, pupillát (vagy okoz nála)
epilepszis röhög. Aztán ott a lassúvak, amelyek teljesen, ha a fókuszaló ki aká-
r emelni, viszont azért szeretned, hogy a háttér sötétben maradjon – ez ideális a kint
eső felvételekhez vagy a városi fények elkapasához. Az értékelések mellett Adatok
hasábon megtalálod az egyes gépek vakumódjainak szatát.



OLYMPUS C-4040Z

260 000 Ft Olympus

Az Olympus a nevéhez híven újra minőségben és
egyszerségben egyaránt elől járó digitális fény-
képezőgépet készített. A C-4040Z egy 4 me-
gapixeles kamera, amelynek maximális képmérete
2272x1704 – ezt már csak a Minolta Dimage 7 múlja
fölül, ami a Szupertesz legdrágább gépe. Ami azonban
tényleg lenyűgöző, az a döbbenetes képmínőség – az
Olympus-szal készített képek hihetetlenül élések, élénk
és mégis valóságos színekkel, tökéletes világossággal és
kontrasztal, a sötét és világos részek részletei is egy-
aránt kifogástalanok.

A kamera használata az automatikus programmo-
dokkal akár a célzó és fényképező egységig is eljut-
hat. Akik többre vágnak, állíthatják a zársebességet, és a
kéz üzemmódokkal kihozhatod magadól a maximumot.
A fényegyensúly beállítások széles skálája mesterséges
és természetes fényben is képes a legtöbbet kihozni a
lencséből, amelynek F1.8-as besorolása miatt vakura
szinte sosem lesz szükség. A legtöbb esetben a belső-
téri felvételekhez megteszi a mesterséges megvilágítás is.
A tárcsák, gombok és kapcsolók elhelyezkedése és
működtetése ösztönös bárkinél, aki már használt ha-
gyományos fényképezőgépet. A másodlagos LCD panel
a gép tetején lehetővé teszi, hogy energiatakarékossá-
gól kikapcsold a teljes, színes LCD-t, amíg nincs rá tén-
yleg szükség.

A C-4040Z nem nehéz, de tömör és stabil kialakítá-
sú – szinte lehetetlen elrontani.



→Tények

Megapixel: 4.1
Maximális képméret:
2272x1704
Memóriatípus: SmartMedia
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom
megfelelő: 34-112mm
Vaku üzemmódok: 7
Méret: 110x76x70 mm
Súly: 320g
Web: www.olympus.co.uk

PCFVélemény

- ✓ Kiváló kialakítás, számos mód, lenyűgöző eredmények
- ✓ A hálózati adapter csak kiegészítőként kapható

„Kiváló kamera elég móddal és le-
hetőséggel ahhoz, hogy csúcsmi-
nőségű eredményeket kapj.”

93%



PENTAX OPTIO 430

280 000 Ft Pentax

A Pentax, amely csak hajszálnyal nagyobb a Kyocera S3-nál, abszolút stílusos darab. Emellett ellentmondásos 280 000 forintos árával és 4 megapixeles felbontásával elméletileg komoly eszköznek kéne lennie. Gyakorlatban ezzel szemben végletekig egyszerű szerkezet. A gombok és tárcsák meglepően alacsony számát tekintve inkább azoknak ajánlotti, akik a legkevesebb állítgatással a lehető legjobb minőséget szeretnék elérni. Az, hogy a laikus digitális fotósok vajon hajlandók lesznek-e ennyit fizetni egy gépért, majd kiderül.

A Pentax egyaránt kínál automatikus és kézi fotómódokat, ezáltal kissé rugalmasabb a felhasználás, és ha elég mélyre merül a menürendszerben, rábukkanhat például a fehér-egyensúlyt szabályozó opciókra is. Technikailag a kamera kifogástalan, maximális zárbességére például 1/2000 másodperc, amely felveszi a versenyt a tesztlgyobbabb géppel is (Kyocera és Minolta).

A képméret és a Pentaxtól elvárhatóan jó, hiszen a cég már jóval legtöbbünk születése előtt is fényképezőgép-gyártással foglalkozott. A színek és az élesség kiváló és bár a 38-112mm-nek megfelelő zoom lencse talán nem mindenkinek teljesíti be a nagy-látásúgú fotókról szőtt ábrándjait, de tökéletesen alkalmas portrék készítésére. Emellett, hogy nem kell a fotóalany arcába másznod, a kamera kis mérete sem zavaró.



→Tények

Megapixel: 4
Maximális képméret: 2240x1680
Memóriatípus: CompactFlash
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom
megfelelő: 38-112mm
Vaku üzemmódok: 4
Méretük: 92x59x31 mm
Súly: 205g
Web: www.pentax.co.uk



SAMSUNG DIGIMAX 130

60 000 Ft Samsung

A z ultra-egyszerű és a valódi gépek közötti űrt betöltő 1.3 megapixeles kamera sok tekintetben bizonyít. Kezelése gyerekjáték és az 1280x960-as maximális felbontással 25x20cm-es képeket villámgyorsan készíthetsz vele, bár a 2-3 megapixeles darabok élessége nélkül.

Az egyszerűen kezelhető és átlátható tárcsák és gombok könnyű elérést biztosítanak az összes módhoz és funkcióhoz, bár ebben az árkategóriában nagyobb választékot is láttunk már. Például nincsen zoom-lencse, ehelyett a 42mm-esnek megfelelő rögzített lencsét kapsz, amely a kompakt kamerák általános tartozéka. Meglepő viszont, hogy ilyen olcsón tartozik a géphez LCD panel, amelyen a beállítások módosítása mellett az eddigi képeket is megnézheted.

A fotókat a 8Mb-os belső memóriában tárolja a gép, de akárcsak a HP PhotoSmart esetében, itt is bővítheted ezt CompactFlash kártyákkal legfeljebb 128Mb-ig, így a kamerát nyaralásra is elviheted. A 8Mb egyébként elég sok képtárolásra elég, ha hajlandó vagy 640x480-as felbontásra állni.

A Digimax fő előnye a Kónica e-minivel szemben a beépített vaku, amely prozsumer-csökkentési móddal is rendelkezik, így a kamera kint és bent egyaránt használható. A Samsung ismert alacsony árú, jó minőségű termékeiről, és a Digimax 130 sem kivétel ez alól. Ha valamivel gyorsra, olcsóra és könnyen használhatóra vágysz, ne keress tovább.



→Tények

Megapixel: 1.3
Maximális képméret: 1280x960
Memóriatípus: Belső, plusz CompactFlash
Alapmemória: 8Mb
Optikai zoom: Nincs
35mm-es zoom
megfelelő: 42mm
Vaku üzemmódok: 3
Méretük: 67x105x48mm
Súly: 186g
Web: www.samsung-electronics.co.uk

PCF Vélemény

✓ Kiváló képméret, 4 megapixel, kompakt és egyszerű
✗ Túl egyszerű, ha szeretsz kísérletezni

„A minőség ötös, de ilyen árban több opció várta volna.”

72%

PCF Vélemény

✓ Az LCD panel és a vaku plusznak számít az árkategóriában
✗ Csak 1.3 megapixel és nincs zoom lencse

„Ideális első digitális kamera azoknak, akik még csak most ismerkednek a digitális fotózással.”

66%



Gyorsabb letöltések

Nem árt, ha a képek kameráról PC-re töltése gyors.

Óvakodj a régi, soros kábeles digitális kameráktól. A lehetséges Windows XP kompatibilitási problémák mellett bizonyos, hogy a letöltési sebesség lassú lesz, olyanmódra, hogy jobban jársz a hagyományos fotók egyirányú elhívásával. Az USB a megoldás, hiszen használatával nem percek, hanem csupán másodpercek kellenek a képek PC-re viteléhez. Másik lehetőség egy USB kártyaolvasó vásárlása, hiszen így csak kikapod a kártyát a fényképezőgépből, és már töltöd is át a képeket – külön hasznos, hogy ezalatt nem merülnek a kamera elemei. Már 10 000 forint körül kaphatsz egy ilyet, persze olyat érdemes beszerezni, amely kompatibilis a CompactFlash és a SmartMedia szabványokkal is.



SONY CYBER-SHOT DSC-S85

280 000 Ft Sony

Az Olympus-hoz hasonlóan a Sony Cyber-Shot külseje a hagyományos fényképezőgépekére hajaz. A külső vaku csatlakozója a megszokott forma, bár a Minolta és Canon modellekkel ellentétben ez nem képes a gép világítási beállításának használatára. A beépített vaku ennek ellenére tökéletesen alkalmas megvilágításra, valamint tartalmaz vörösszem-csökkentési lehetőségeket is.

A felső panel görögje azonnali elérést biztosít a programokhoz, a zárssebességhez és a kézi világítás-beállítási módokhoz, és további opciókat találsz még a megvilágítás-kiegénylítésre, valamint a trükkös fényviszonyokkor használatos AE-zár beállítására. Mindezek segítségével könnyen konfigurálható a gép a túlságosan is kontrasztos helyeken.

A menürendszer lehetne jobb is, de mivel szinte az összes funkció elérhető nyomógombokkal és tárcsákkal, ha szetsz, nem kell a menükkel bajlódnod. A kiváló Carl Zeiss lencse zoom értéke megegyezik a Canon kameráéval, tehát tökéletesen nagy látószög, és elég jó telefontok készítéséhez. Ennek 35mm-es megfelelője 34-102mm. A Kyocera-hoz, a Cannon-hoz, és a Pentaxhoz hasonlóan itt is kapsz tápegységet, így csököken az elemfogyasztás és újratöltési lehetőséget is kapsz.

Az egyetlen gond, hogy a Sony saját MemoryStick kártyájához ragaszkodik, így a külső kiegészítő kártyák vételekor nem sok lehetőség van – a Sony kártyák ára pedig kétszerese a CompactFlash és SmartMedia kártyáknak.



→Tények

Megapixelt: 4 10
Maximális képméret: 2272x1704
Memóriatípus: Sony Memory Stick
Alapmemória: 16Mb
Optikai zoom: 3x
35mm-es zoom megfelelő: 34-102mm
Vaku üzemmódok: 4
Méret: 117x71x113 mm
Súly: 352g
Web www.sony.co.uk



Extra memória

A nagyobb megapixel-szám kevesebb tárolható fotót is jelent. Vegyél plusz memóriát.

Sok digitális kamera csupán 4 vagy 8Mb-os kártyával kapható. Az 1600x1200 felbontás fölötti jó minőségű módokban ezáltal a tárolható képek száma tíz alá csökken. Egy kis befektetéssel azonban sokkal nagyobb kapacitású kártyákhoz juthatsz: egy 64Mb-os SmartMedia vagy CompactFlash kártya már 10 000 forint körül is lehet. Ezekre nagyjából 100 jó minőségű kép fér, persze nem árt rögtön legalább kettőt venni, nehogy fölül kelljen írnunk meglevő képeidet.

PCFVélemény

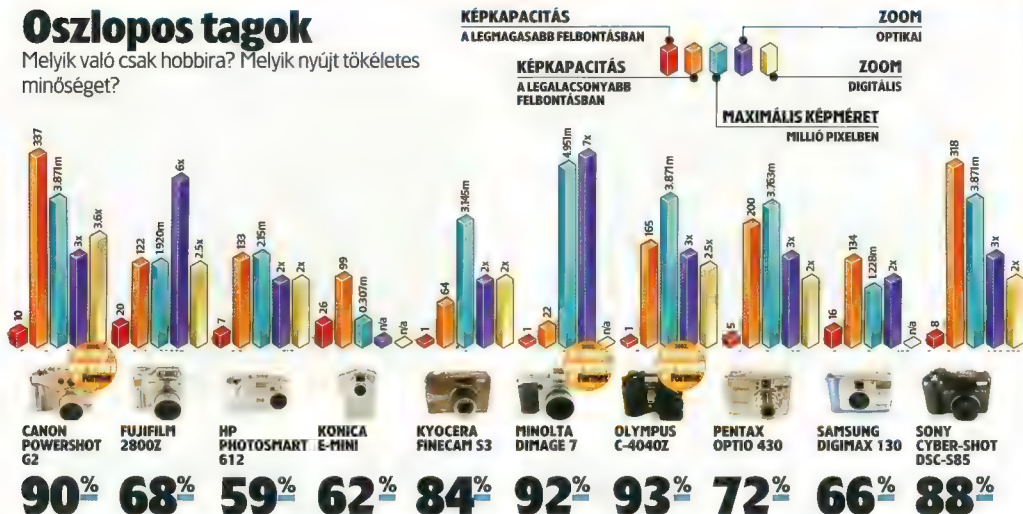
MP3 fájlok rögzítése, számos mód és funkció
 A Sony MemoryStick drága

„Könnyű kezelni, képmínősége idővel, és számos lehetőséget nyújt.”

88%

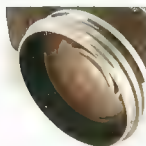
Oszlopos tagok

Melyik való csak hobbi? Melyik nyújt tökéletes minőséget?



PCFVélemény

Ilyen széles választékkal (és ilyen nagy árkülönbségekkel) nehéz kiválasztani a győztest. Nekünk azért sikerült.



Ha gyors és könnyen kezelhető gépet akarsz, a Samsung Digimax neked való. A kategória felső határán tanyázó HP Photosmart zoom lencsével és USB2.0-s porttal kedveskedik, ha ez utóbbit támogatja a géped.

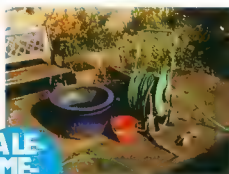
A HP csupán kellemetlen tapintású gombjai miatt marad le a dobogó csúcsáról.

A középső árkategóriába lépve a Fujifilm 2800Z igazai trükkár, elektronikus keresőjével a legtöbbet kihozhatod a 6x-os optikai zoomból. Sajnos csak 2.1 megapixeles, ami épphogy elég A4-es képek nyomtatására. A Kyocera Finecam S3 ugyan 3.32 megapixeles, de 220 000 forintos árával nem olcsó. Az árkategória korálya az Olympus C-4040Z – erről később bővebben.

A Canon, Pentax és a Sony kamera egyaránt 280 000 forintba kerül. A Pentax a legkisebb és legkényelmesebb használható, itt azonban inkább a miniatűr, mint a funkciók kerül ilyen sokba. Bár a fotók minősége (a legtöbb esetben) van olyan, mint a másik kettő esetében, nem olyan rugalmas, mint azok. A Sony és a Canon kiváló kamerák; számos extra funkcióval a Canon számunkra hagyományos CompactFlash kártyája és szabadon kihajtható LCD képernyője miatt volt szimpatikusabb.

Kétség sem férhet hozzá, hogy a Minolta Dimage 7 a teszt legjobb gépe. A 7x-es zoom lencse hihetetlen – ez a 35mm-es lencsék 28–200mm-ének megfelelője. Az egyetlen hátránya a 400 000 forintos árcédula, de a

Dimage 7-i közeli megjelenséssel ez 100 000 körüli zuhanásnak néz elébe. Mindent összevéve, ha csak egy olyan gépet kéne kiválasztanunk, amely kiváló minőséget, számos extra funkciót nyújt elérhető áron, választásunk az Olympus C-4040Z-re esne. **PCF**



ALÉMEZEN

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN SZKENNEREK



HP PHOTOSMART 812

152 400 Ft + ÁFA Hewlett-Packard

A HP legújabb digitális fényképezőgépe olyan, mint a nő, akiről mindig is álmodtál. Okos és gyönyörű.

A HP PhotoSmart 812 a digitális fényképezőgépek abszolút élvonalát képviseli, meglepően kompakt, kicsi, elegáns kivitelben. Elsősorban olyan felhasználóknak szánják, akik könnyen kezelhető, felhasználóbarát készüléket szeretnének, ugyanakkor a design-t is fontosnak tartják. A kamera könnyedén integrálható különféle személyi információkkal, egyben sokféle lehetőséget kínál a média alkalmazások terén. A tervezőmérnökök gondoltak a jövőbeni bővítés lehetőségeire is, miközben a fényképezés minőségénél a lehető legmagasabbra helyezték a mércét.

Kapcsoltam

4 Megapixel felbontású érzékelője, valamint a háromszoros optikai és hétszeres digitális zoom segítségével olyan kiváló minőségű felvételek készítésére van lehetőség, amelyek meg nagyobb méretben nyomtathatók is, töltés, fénykép minőségük. HP Instant Share technológiájának segítségével a képek továbbítása gyerekjáték. Még a kamera memóriájában kijelölhetőek és egy USB kábel, illetve a HP PhotoSmart 8881 digitális kamera dokk segítségével direkt a megfelelő nyomtatóra, illetve bármilyen e-mail címre küldhetők a felvételek. Lehetőség van a fényképezőgépet közvetlenül a nyomtatóra kapcsolni, így egyből a memóriakártyáról lehet nyomtatni a képeket. A PhotoSmart 812 60 másodperces vi-

deo felvételek, illetve hanganyag rögzítésére is alkalmas. Ezek között akár az LCD képernyőn, illetve Audio/Video kábel segítségével a tévé képernyőjén is visszajátszhatóak, egyben lehetőség van az állóképek megjelenítésére is. Üzemeltetéséhez csupán két darab AA csereszálra van szükség. Ez utóbbi töltése a PhotoSmart 8881 dokkolóállomással segítségével a fényképezőgépben belüli lehetséges.

Postamester

16Mb-os Secure Digital memóriakártyával rendelkezik, amelyen a különböző felbontású felvételeket, illetve a video- és hanganyagot tárolni tudja. Az e-mail beállítások segítségével már a gép memóriájában meghadhatók azok a címek, amelyekre el szeretnénk küldeni a kiválasztott fotókat. Ezeket a képeket a kamera az első USB-kabellen keresztül történő számítógépes csatlakoztatás alkalmával automatikusan továbbítja. A HP a PhotoSmart 812 tervezésekor végre gondolt a digitális fényképezőgépek egyik legnagyobb hátrányának kiküszöbölésére is. A gép a zárkoldó lenyomásának pillanatában automatikusan fotóz, nincs várakozási, bernekedési idő, így az elszalasztott felvételek hamarosan a feledés homályába fognak merülni. A kezelési és beállítási opciók egyéb készülékektől eltérően nem a menüin keresztül érhetőek el, hanem a főbb parancsok saját választógombbal rendelkez-

nek, amelyeket a ház tetején, a kioldó gomb körül helyeztek el. Az egyszerű, érthető, ikon-szerű elrendezésnek köszönhetően már első alkalommal könnyű lesz az eligazodás a PhotoSmart 812 kezelőfelületén. Az LCD segítségével azonnali megjelenítésre van lehetőség, ezen felül számos fontos információt meg tudhatunk a felvételről (időjelző/felvétel-számláló, a digitális zoom mértéke, vakubeállítás és fókuszálás).

A HP PhotoSmart 812 kategóriájának egyik legkompaktabb, legutóbbi képebb modellje, amely kezdő és haladó felhasználók számára is ideális választás. **PCF**



→Tények

Jellemzők: Közvetlen csatlakoztatási lehetőség nyomtatóra, felvételek küldés e-mailben az első USB kábelben történő csatlakoztatással, akkumulátor töltése HP Photosmart 8881 digitális kamera dokk segítségével
Felbontás: 4 megapixel
Web: www.hp.com

(x)

PCFVélemény

- ✓ Használata egyszerű, kezdőknek tökéletes
- ✓ Lehetne nagyobb a memória

„Elsőrangú digitális fényképezőgép, igényes felhasználóknak.”

90%



A dokkolóállomás segítségével könnyen csatlakoztatható akár a számítógéphez, akár a nyomtatóhoz.

DV szerkesztő szoftver

Taníts néhány új trükköt Spielberg-nek saját filmjeiddel.

Ami generációnk a filmrajongóké, sőt, a legtöbb-ször mind úgy véljük, hogy sokkal jobbat is tudnánk csinálni, mint az a förtelmes, amiről most jöttünk ki a moziból. Néhányunk számára a filmkészítés csupán az események rögzítésének szükséglete; hogy emlékeztessen az elmúlt nyaralásokra, vagy arra, mikor Pistike még csak négy éves volt. Persze semmi sem tarthat vissza attól, hogy nagyobb fába vágd a fejszéd.

A legnehezebb mindig a vágás, és legtöbbször kénytelenek időrendi sorrendben rögzíteni, a kamerával vágni, vagy ami még rosszabb, beérni egy rakás összefüggéstelen jelenettel, ami a videó mellett porosodik majd. Nem kell azonban, hogy így legyen, és nem is lesz túl drága ezen változtatni. Mostani tesztünkben a megengedhető árú szerkesztőszoftvekre koncentráltunk – nyugodtan megtarthatod a házat és a kocsi.

Csupán valamilyen rögzítő-eszköze, egy kis kreativitásra, egy szerkesztőszoftverre, és jó adag türelemre lesz szükséged. Ezek után már csak a „Fények, kamerák, felvétel indul!” kiáltás választ el a következő sikerfilmtől.

PCF

Hogyan tesztelünk?

Tesztelési módszereink megérették az Oscar díjra.

Természetesen a legjobb módszer a szerkesztőprogramok értékelésére, ha csinálsz egy filmet, így egy digitális videokamera és néhány öngyújtó filmstár kíséretében elindultunk vidékre, hogy leforgassuk opusunk első fejezetét. Miután rögzítettük az összes jelenetet, leültünk a PC elé, és lepróbáltuk, mennyire egyszerű különös produkciókat mozifilmre változtatni – egyes részeket levágni, megváltoztatni a sorrendet, effektusokat alkalmazni és hangsvótot hozzáadni. A tesztelt programok mind a professzionális vágóeszközökből merítették ihletet, így ónmagunk szemlése helyett a sajátosságokra fogunk koncentrálni.

PCF
LABOR



Mielőtt nekifáznál vágni, a könyvtárban azonnal hozzáférhető az összes felvételed

DIGITAL STUDIO

Kb. 32 000 Ft Mindscape

Minden funkciót akarsz A-Z-ig? Akkor Digital Studio kell neked.

AMindscape csomagjával az összes videózáshoz szükséges tartozékot megkapod. A filmszerkesztő szoftverek mellett a cég a filmes előkészületektől az utómunkáig minden feladatot ellátó programgyűjteményt nyújt: a csomagban az MGI VideoWave 4SE, a PhotoSuite 4SE, a Cakewalk Pyro 1.5, az NDI CD Maker Plus v.5 és a PrintMaster CD Label Creator található.

Ahelyett, hogy neked kéne egyenként feltölteni ezeket a szoftvereket, nem csak azt adhatod meg a menüből, hogy mit szeretnél telepíteni, hanem azt is, mikor; mindez egyszerű folyamat, és a dokumentáció mindent pontosan leír, így a kezdőknek sem kell kétségbe esniük.

Maga a szerkesztőszoftver az MGI VideoWave 4SE, ahol a filmet jelenetek összerakásával készítheted el, ez pedig hagyományos egerhúzással történik. Ha a részek megfelelő sorrendben vannak, átmenet-effektusokat alkalmazhatsz rajtuk. Ideális megoldás, ha a családi felvételeket szeretnéd rendezni szedni, azonban nem elég, ha komolyabb terveld vannak.

Persze a VideoWave 4 csak egyike a csomagban szereplő programoknak, és a Mindscape mindent megtett, hogy egy komplett filmkészítő csomagot gyűjtsön össze egy dobozba. Ez hasznos, ha most ismerkedsz a kamerával, de professzionálisabb célra használatatlan.



→Tények

Jellemzők: Orthon felvétel-szerkesztés és utómunkák: fotó rögzítés, módosítás, szerkesztés, rendezés; digitális hangrögzítés, keverés, rendszerezés, lejátszás, digitális fájlok CD-re írása, egyedi CD-borítókészítés
Minimum: PII-266, 64Mb, rögzítőeszköz

Ajánlott: 128Mb, videó perccént 1 Gb szabad lemez hely

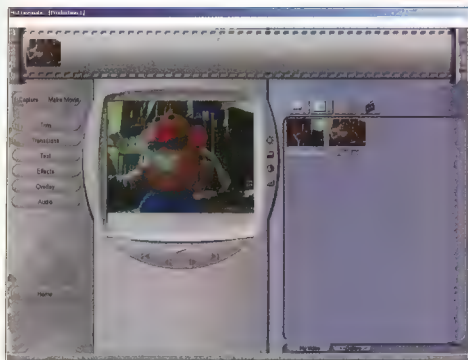
Web: www.mindscape.co.uk

PCF Vélemény

- Használat egyszerű, kezdőknek tökéletes
- ⚡ Hiányoznak a komolyabb eszközök

„Ha nem kísérletezni akarsz, elég nehéz lesz vele gyenge eredményt elérni.”

75%



Az összes szerkesztőművelet elérhető egy könnyen használható kezelőfelületről

CINEMATIC

Kb. 20 000 Ft MGI

Az MGI bebizonyítja, hogy megkaphatod amit akarsz anélkül, hogy teljesen kiürítenéd a zsebed.

Hogy a *Cinematic* tesztünk legolcsóbb darabja, még nem jelenti azt, hogy a leggyengébb is. Sőt, távol áll attól. Egy remekül kialakított csomagról van szó, amely programindításkor két lehetőséget kínál fel. Az első gyakorlatilag mindent megcsinál helyetted a kezdő sablonoktól kezdve a szerkesztésig. Ha még nem foglalkoztál videózással, kiváló lehetőség, és pillanatok alatt összeállíthatod vele a végleges verziót. Mikor azonban az előre leprogramozott szöveg- és képeffekteket kezdik elveszíteni szórakoztató voltukat, gyorsan megfedkezdel ezen opcióról

A második részben hozhatod ki a maximumot a szoftverből, és itt szerkesztheted a rögzített anyagokat is. A *Digital Studio*-hoz hasonlóan a szerkesztési folyamatban a jeleneteket neked kell a megfelelő sorrendbe húzkodnod az egérrel. A kezelőfelület egyszerű, a laikusok számára pedig még lépésről-lépésre instrukciókat is mellékeltek. Maga a szerkesztés némileg kezelhetőbb, mint a *Digital Studio* esetében, hiszen menük közötti ide-oda kapkodás helyett egy képernyőről intézhetsz mindent.

A pénzért olyan eszköztárat kapsz, amely az alapvető fogások elsajátítása mellett jó minőségű filmek készítésében is segít, legyen az családi felvétel vagy a következő nyári sikerfilm. A *Digital Studio*-hoz hasonlóan azonban ez sem alkalmas professzionális anyag előállítására.



→Tények

Jellemzők: Automata opció, export lehetőség számos formátumba, könnyen kezelhető felület

Minimium: PIII-500, 64Mb

Ajánlott: PIII-800, 128Mb

Web: www.rose.de/englstv



Az effektek és dimenzionok hozzáadásához csupán húzd be az egérrel a megfelelő képet

PINNACLE STUDIO DELUXE

Kb. 120 000 Ft Pinnacle

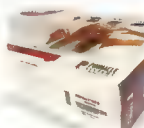
A Pinnacle újra bizonyít sokoldalú szoftverével.

Hamar rájössz majd, miért ez a legráágabb a három tesztelt programcsomag közül. Először is, a dobozban nem csupán a szoftvert találod meg. Másodszor is, a számtalan opció segítségével befolyásolhatod az időrendi sorrendet és nagyobb az irányításhoz a képek, a szöveg, és a hang fölött is.

Ha kinyitod a dobozt, az első, ami a szemedbe ötlök, a felvételek gépre vitéléért felülő kártya, amelyet könnyedén a PC-hez csatlakoztathatsz. A szoftver telepítését követően lehetőség nyílik egy részletes útmutató végigjárására, mielőtt egyáltalán hozzáférnél a filmek szerkesztéséhez.

A *Cinematic*-hoz és a *Digital Studio*-hoz hasonlóan az átmenetek és állóképek létrehozása egyszerű, persze akár a hatalmas kelléktárból is kiválaszthatod őket. Két jelenet közé húzva az egérrel az ilyen típusú effektek egyszerűen alkalmazhatók. Ha ezzel megvagy, a filmet végignézheted időrendi sorrendben vagy jelenetenként, ami nagyon hasznos, ha hangsvót szeretnél alátámasztani. Mikor az exportálásra kerül a sor, a *Studio Deluxe* – akár a többi területen – túlszárnyalja versenytársait, és számos új ill. régi médiatípus áll rendelkezésedre.

A program ajánlatból kezdődnek is, emellett rengeteg lehetőséget kínál, bár az összetettebb funkciók elsajátítása sok időbe kerül és az ára sem elhanyagolható szempont. A csomag igazi erőssége azonban a rögzítő-kártya, aminek segítségével még az olyan régi médialektről is, mint a videoszalag, rögzíthetsz felvételeket.



→Tények

Jellemzők: rögzítő-kártya, időrend-szerkesztési lehetőség, hangszerkesztés, számos exportlehetőség

Minimium: PII-450, 128Mb

Ajánlott:

Web: www.pinnaclesys.com/start.asp

PCFVélemény

- Az automata opció megkönnyíti a dolгодat
- Az automata opció hamar unalmasá válik

„A *Pinnacle Cinematic* sokoldalú eszköz, kezdőknek és haladóknak egyaránt ajánlott.”

85%

PCFVélemény

- Minden, amit csak kívánhatasz a minőségű amatőr filmezéshez
- Tesztünk legráágabb csomaga

„A *Pinnacle Studio Deluxe* egy komplett szerkesztőcsomag fejlett funkciókkal; mindez nem olcsó.”

80%

→Tények

Tárolókapacitás:

20Gb (333 órány zene
128kbps kódolásban)

Támogatott

formátumok:

MP3, WAV, WMA

Elem élettartam:

Egy elemkészlettel 11 óra;
dupla készlettel 22 óra

Memória:

16Mb DRAM
buffer (max. 7 perces
rázkodásvédelem)

Csatlakozó:

USB, FireWire, IR

Méret:

123x130x35 mm

Tömeg:

289 g elem nélkül

Frekvenciamenet:

20Hz-20kHz

Web:

www.europe.creative.com



NOMAD JUKEBOX 3

Kb. 140 000 Ft Creative

Ne is halljunk többet arról az iPodnak nevezett képtelenségről – az MP3 nehézsúlyú bajnoka új, karcsú külsővel tér vissza.

Mivel nagyobb egy cég annál kevésbé hajlandó tudomást venni a konkurencia ténykedéséről. Akár színtiszta esztétizmus, akár a változástól való rettegés az ok, tény, hogy a Creative makacsul ragaszkodik a bevált külsőhöz. Az iPoddal az Apple megvadult farkast engedett az abszolút védtelen bárányok közt, és most a Creative új Jukeboxára vár a feladat, hogy a PC számára visszahódítsa a digitális zene legsikesebb tárolójának járó megtisztelő címet.

Nyuszt se adja fel

A lejátszó az iPodtól eltérően nem a miniatürizálás csodája, viszont nincs is olyan érzésünk, hogy egy nyusztot rejtegetünk a zsebünkben mint az előző verziónál.

A NOMAD mérete kb. 2/3-a a pufók elődének, és elég könnyű ahhoz, hogy fenntartások nélkül nevezhessük hordozhatónak. A legnagyobb szabványos szabályozhatóság az alapsón feljavított kezelőfelület számít – a Jukebox oldalán elhelyezett tekerőgomb jelentősen leegyszerűsíti a navigálást a kiterjedt menürendszerben, a hangerőt pedig egy kétállású kapcsolóval szabályozhatjuk. Okos konstrukció, és ugyanez a mellékelt Creative szoftverekről is elmondható.

A FireWire csatlakozó beépítését az Apple terméké felé tett gesztusnak értelmezhetjük, egy átlagos MP3 fájl feldolgozása ezen a módon nagyjából egy másodpercet vesz igénybe. Szerencsére az USB port sem hiányzik, tehát a gépünknek nem kell feltétlenül IEEE 1394-es kapcsolattal rendelkeznie.

A hatalmas, 20Gb-os tárolókapacitás ellenére a Jukebox a külsőt és hordozhatóságot tekintve mindent

összevetve nem ér fel az iPod magasságába. Mégis megállja a helyét, ugyanis jóval több egy egyszerű hordozható lejátszónál. A 98dB-es jel/zaj arányú visszajátszásra való áttérésnek köszönhetően a hangminőség egyszerűen lehegerlő. A NOMAD ezen kívül optikai és analóg bemenetekkel is rendelkezik – ez bármilyen hang felvételt lehetővé teszi, amelyet a készülék azonnal MP3 formátumba alakít.

Minden újságíró álma

A kis készülékkel gond nélkül készíthetünk több óra hosszúságú felvételeket is. A dupla lumenet miatt a gép a surround hangzást is biztosít (ezt a beépített EAX effektek tovább erősítik), miközben a Smart Volume Management automatikusan lecsökkenti a hangerőt a zajos szobákban ha nem akarjuk önmagunkat megzavarni. A NOMAD a némi túlméretezett háznak van egy előnye is: az extra elemfoglalat, amellyel megközelítőleg 22 óra növelhetjük az üzemi időt, ez pedig jóval feltehetően az előd legendásan gyenge, 3 órás teljesítményének.

A Jukebox 3 nem a legjobb választás, méreteit tekintve, viszont a minőségi hifi berendezések között is megállja a helyét. **PCF**

PCF Vélemény

➤ Fantasztikus minőség, néhány ujtas
➤ Mindenképpen kisebbnek kellene lennie

„Hatalmas fejlődés az elődjéhez képest – viszont nem annyira dizájnos, mint az iPod.”

90%

EAXszttázis

A Creative hosszú ideje büszkélkedik szabadalmaztatott audióeffektjeivel. Vajon miért olyan különlegesekek?



Az EAX a Sound Blaster Live! sorozatban jelent meg először, még mellet a MP3 napjaink hi-

hetetlenül elterjedt kalózfórmátumává vált volna, és a Creative legújabb termékeiben (például az Xtigy-ben és a NOMAD 3-ban) is megtalálható – nem rossz teljesítmény egy olyan dologtól, ami egyszerűen csak visszhangosabbá teszi a zenét. A technológia a Jukebox termékekben mutatta meg igazi hasznát – az átlagos mintavételezős MP3-ak hajlamosak kompa hangzást produkálni, főleg ha tisztesseges erősítő és hangfalakon játszik le őket. A Jukebox képes a sztereó hangzás „kiszélesítésére”, miközben az EAX effektnek köszönhetően a számok úgy hangozhatnak, mintha egy stadionban vagy akár egy szennyvízelvezető alagútban lennének.



PACEBOOK

Kb. 711 000 Ft PaceBlade

Az első Tablet PC érintéssérkeny képernyővel, cerkával és vezeték nélküli billentyűzettel.

Bár a Microsoft már két éve erőlteti az érintőképműködés, ClearType-pal és kézírásfelismeréssel felszerelt Tablet PC koncepcióját, a Compaq és az Acer pedig el is dicsekedett néhány bemutató példánnyal, az üzletekben még mindig nem vehetünk ilyen gépeket. A PaceBlade PaceBookja a következő nagy dobás: az LCD panelt írótabletként használhatjuk, felállíthatjuk az íróasztalra és a gépélshez bevetethetjük a vezetékek nélküli billentyűzetet, vagy becsúszathatjuk a keretbe és átalakíthatjuk hagyományos notebookká. A kép 90°-os elforgatásához mindössze egy gombnyomás szükséges. A gépen Windows XP fut, amíg azonban nem jön ki a Tablet PC Edition mindenképpen szükség van az Office XP-re is ahhoz, hogy a rajzolás, a kézírás- és hangfelismerés zavartalanul működjön együtt a cerkával és a headsettel.

A PaceBook nem kerül sokkal többre egy notebooknál, ugyanis nem kifejezetten erős – a 600MHz-es processzor azonban így is elég a hangfelismeréshez és a legtöbb alkalmazáshoz. A CPU-hoz hasonlóan a 3D-s megjelenítésért felelős szekció kiválasztásánál is az energatakarékosság volt a lényeg a teljesítmény helyett. 12 fps 24 bites színmélység mellett nem nevezhető a játékosok álmának.

A hardver túlműködésért azonos a Microsoft Table PC-jével. A képernyőre gyakorlatilag bármivel írhatunk: a cerkával (a mérete állítható), az ujjunkkal vagy akár egy tollal is. Bár a valódi munkához még mindig szükség van a billentyűzetre, jelenleg azonban nem kapható ennél rugalmasabb PC. **PCF**

PCFVélemény

- Pehelysúlyú, elforgatható kép, gyors DVD meghajtó
- Csak consumer IR a billentyűzethez, nem szabványos USB

„Jól megtervezett, stílusos és rugalmas – az első PC, amellyel tényleg bárhol dolgozhatunk.”

90%



→Tények

Processzor: Transmeta Crusoe 5600 600MHz
Memória: 128Mb-640Mb (a tesztelt gépben 256Mb volt)
Meghajtók: 20Gb merevlemez (kivehető), külső FireWire DVD-ROM
OS: Win XP Home Edition
Képernyő: 12.1 XGA
Portok: 2 x USB, mikrofon és audio out jack, beépített mikrofon és hangszóró, VGA port (adapterrel), consumer IR infravörös billentyűzet csatlakozás, belső 56K modem, 10/100Mbps Ethernet, 4-tűs IEEE 1394 egyenlőirányú kábel vagy külső meghajtó, 1 x PC Card
Tartozékok: Zsácskóbailló headset, infravörös billentyűzet, cerka
Méret: 24 73x32 9 cm
Tömeg: 1.8kg (adapterrel és a külső meghajtókkal 3.8kg)
Garancia: egy év, gyártónál érvényesíthető
Web: www.comconnect.com



ACULASER C1000

Kb. 360 000 Ft Epson

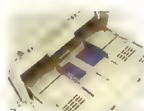
Szerezünk egy nyomtatót, de el kellett távolítani az asztalt. A PCFormat felhőkarcolójának három emeletével együtt...

Ez egy nagy printer. Nagyon nagy. Darth Vader csillagrombolónak méreteivel vetekszik. Az irodánk ajtajától nincs messze a tesztlabor, de miatt odag hurcoltuk majdnem leszakadtak az ujjaink és a magyar nyelvből létező káromkodások közül is elég sokat sikerült feldézni.

A szokatlan méret oka az, hogy az Aculaser C1000-t nem hobbifelházalóknak szánják, hanem kisvállalkozásoknak és cégeknek, amelyek az átlagos iktatásúgaras printerekénél jóval nagyobb teljesítményt igényelnek. A készülék percnként 20 fekete-fehér vagy 5 színes oldalt készít el, legalábbis elméletben – a gyakorlat ennél kevesebbet mutatott, bár ezt részben az is okozhatta, hogy nem kapcsolunk be az irodai hálózatba, hanem USB kábellel kötöttük rá az egyik gépre. A zaj miatt az előbbi megoldást javasoljuk, ugyanis ha dolgozni is szeretnénk mindenképpen érdemes egy különálló szobába számítani.

A fekete-fehér képek gyönyörűen sikerültek – az Aculaser C1000 kitűnően imitálja a 2400dpi-t (a valós érték 6000dpi), a színes nyomtatok ugyanakkor korántsem lettek ilyen szépek. Ez azonban egyébként is csak hab a tortán – realisan szemlélve a dolgokat ezt a printert úgyis csak nagy volumenű fekete-fehér nyomtatásra fogjuk használni; erre a feladatra viszont ideális 500 lapos tálcájával és kb. 35000 oldalas havi terhelhetőséggel.

Mindaz alaposan meghaladja az egyéni felhasználók igényeit, az alacsony költségű rotdol nyomtatók piacán azonban korrekt teljesítménynek számít. Távolról sem a legjobb, az árat viszont kétségtelenül megéri. **PCF**



→Tények

Jellemzők: 600dpi 2400dpi-s teljesítménnyel, 35000 oldalhoz terhelhetőség, 150 lapos többoldali tálcával (500 lap befogadóképesség), 2,5 perces beemelési idő, opcionális nyomtatószervertől
Méret: 51 1x463x559 mm
Tömeg: Tartozékok nélkül 39 kg, tartozékokkal 45 kg
Web: www.epson.com

PCFVélemény

- Jo alsó- / középkategóriás nyomtatók kisvállalkozásoknak
- Zajos, nagy, nehéz és macerás

„Jo választás lehet ha a takarékság az fontos, viszont nagy helyet foglal.”

78%



XTASY GEFORCE4 TI 4400

Kb. 110 000 Ft Visiontek

Még hogy az nVIDIA nem kínál választási lehetőséget?

Az nVIDIA nem elégedett meg egy GeForce4 ti-pus piaca dobásával – rögtön hat változatot hoztak ki. Nos, a helyzet azért nem egészen ez: a Ti 4200 még nem került a boltokba, az MX sorozatot pedig eszünkbe sem jutna játékokhoz használni. Marad az embertelenül drága Ti 4600 és a sokkal ésszerűbb áron kínált Ti 4400.

Az Xtasy az utóbbira épül, és Visiontek többi kártyájához hasonlóan nem tér el sokban az nVIDIA referenciaarchitektúrájától. 128Mb 550MHz-en futó DDR memória ül rajta büszkén egy 275MHz-en száguldo chip és egy elegáns hőventilátor társaságában. A hátulján a megszokott VGA port mellett egy S-Video (TV és hasonló), valamint egy, a lapos monitorokhoz használható DVI kimenetet találunk – a GeForce4 chipet ugyanis támogatják a több monitoros megjelenítést. Miénk lesz ezen kívül a GeForce4 összes csodálatos tulajdonsága: a pixel és vertex shaderok, a Lightspeed Memory Architecture, a kis teljesítményesséssel megvalósított teljes képernyős anti-aliasing stb. A részletekért lapozd fel az előző szám GeForce4 összefoglalóját.

Amelebből az is kiderül, hogy az Xtasy gyors. Iszonyúan gyors. Sokkal gyorsabb a GeForce3-nál, és az abszolút csúcsmódot Ti 4600 mögött sem marad el sokkal. Viszont a zászólóhajótól eltérően nem kell eladni valamelyik végtagunkat a szerverkedkedőknek ha venni akarunk egyet; az ár/érték arány fantasztikus, és könnyen lehet, hogy ez a sorozat legjobb vétele (hacsak a 4200 nem áll elő valamilyen különlegességgel). **PCF**



→ Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 Ti 4400
Mag órajele: 275MHz
Memória órajele: 550MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
Memória sávszélessége: 8.8Gb/sec
RAPDAC: 350MHz
Maximális felbontás: 2048x1536 75Hz-en
Portok: DVI és S-VHS
Web: www.visiontek.com



3D BLASTER 4 TITANIUM 4400

Kb. 112 000 Ft Creative

Vajon mindenképpen GeForce4 Ti 4600-at kell venni?

Ha éppen az ideális GeForce4-es kártya kiválasztásának kellemes dilemmájával foglalkozol imre a Creative legjobb ajánlata – csak hogy még nehezebb legyen a feladat. Az inycsiklandozó 128Mb-nyi DDR memória mellett programozható pixel és vertex shaderok, Z-occlusion cullinggal megblondított villámgyors Lightspeed Memory Architecture II és Accuview élsimítás szerepelnek az étlapon. Vagyis pontosan azok a dolgok, amelyek annyira kíváncsossá teszik a Ti 4600-at. Csak a 300MHz-es órajel hiányzik – no és a vérfogasztó árcaedula.

A Creative kártyáját a nagy testvérrel, vagyis a Visiontek GeForce4 Ti 4600-ossal vetettük össze 256Mb RAM-mal szerelt, Window XP-t futtató, 2.4GHz-es Pentium 4-es tesztlépcsőnkön. A tesztekhez egyrészt a Quake III Demo 1-t-et használtuk 1024x768-as felbontásban 32 bites színmélység mellett mindent maximumra állítva, másrészt a 3D Mark 2001 Second Edition-t 1024x768-ban two-sample élsimítással/élsimítás nélkül.

Az eredmény figyelemre méltó: Quake III 246,3; 3D Mark: 10267; 3D Mark two-sample AA: 8330. A Ti 4600 megfelelő eredményével összehasonlítva (258,3; 10846 és 9069) kiderül, hogy szinte alig van különbség a kettő között.

Az árcaedulán szereplő számok között viszont igen-csak jelentős a különbség. Nem ez a létező legolcsóbb 4400-as, viszont mivel a 4600-as ára jelenleg a csillagos érkörnyéken mozog (140-160e Ft), a jóval olcsóbb 3D Blaster Ti 4400 kitűnő vételnek számít. **PCF**



→ Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 Ti 4400
Mag órajele: 275MHz
Memória órajele: 550MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
Memória sávszélessége: 8.8Gb/sec
RAPDAC: 350MHz
Maximális felbontás: 2048 x 1536 74Hz-en
Portok: VGA, DVI és TV-out
Web: www.europe.creative.com

PCF Vélemény

☑ Nem sokkal lassabb a Ti4600-nál, de sokkal olcsóbb
 ☑ Bivalyérés rendszer kell ha rendszeri ki akarod használni

„Csodás tulajdonságok és sebesség a lehető legjobb áron.”

91%

PCF Vélemény

☑ Féltrács GeForce4
 ☑ Mégsem ez a leggyorsabb

„Nagyon gyors, extrádkal megpakolt 3D-s kártya – és a tudásához képest még az ára is elviselhető.”

90%



AGENDA SI AMD 1.2 GHZ

Kb. 446 000 Ft Rock Direct

Vajon mit főzött ki a Rock? Bármí is volt, irírozatosan bűdös.

Bár felületes emberek gyakran sorolják őket ugyanabba a tag kategóriába, a hordozható és az asztali gépek korántsem hasonlítanak egymásra annyira, mint hinnénk. Ha valaki még sohasem volt abban a helyzetben, hogy egy laptoppal kelljen birkózni megbocsátható módon hiheti azt, hogy homályos képernyővel megkoronázott gyengécske PC-król van szó, a helyzet azonban korántsem ilyen egyszerű. A legényesebb felépítés: egy jól megtervezett laptop sokkal több lehet az alkatrészel összességénél, miközben egy rozszul elhelyezett ventilátor vagy egy kényelmetlenül kiálló rész teljesen elronthatja az összképet. Lásd: Agenda.

Az Agenda belseje alapvetően erős rendszert rejt: izmos, 1.2 GHz-es Athlon 4 processzor és 16Mb-os S3 videosegkció dolgozik benne, amelyen alacsony szintre állítva a *Jedi Knight II* is elfut. Kialakítását akár stílusosnak is nevezhetnénk, ha nem lenne hajlamos a túlmelegedésre: általában annyira, hogy már kellemetlen hozzérni a házhoz. A legidegesítőbb mégis az, hogy amikor CD vagy DVD lemezt rakunk bele tisztán érződik ahogy a Rock gépe elkezd megcsúgni a szórón.

Mindezek tetejébe az Agenda a legnehezebb laptop amivel valaha is megterheljük gyenge térdünket – már pedig a túlméretezett súly és a hűtési problémák miatt majdhogynem alkalmatlanná válik hordozható gépnek.

PCF



→Tények

CPU: 1.2GHz Athlon 4

Memória: 384Mb

Memória: 20Gb

Kijelző: 14 colos TFT

Meghajtók: FDD, DVD-ROM

Videó: 16Mb-os S3 alaplap

Direct3D chip Svideo-out

port

OS: Windows XP Home

Akkumulátor teljesítmény:

Kb két óra

Web: www.rockdirect.com



GAMESTATION OC

Kb. 776 000 Ft TGC Solutions

Tényleg ez a totális csúcs a sebességéhes gamereknek?

Néhány ember számára az élet csak csúcssebességben pörögve élvezetes. Miért elégednének meg az első osztályú alkatrészekkel, ha túl is lehet húzni őket azt kockáztatva, hogy a PC-ből olvadást szűrke műanyag hulladék lesz? Mindig lesznek olyanok, akik gyors, gyorsabb és még gyorsabb gépre vágnak, gyakran kizárólag azért, hogy a 3DMark eredményekkel dicsekedjenek az IRC-n, hogy aztán egyedül bújjanak üres, hideg ágyukba és lassan álomba zokogják magukat.

A Gamestation OC az igazi játékorútlék valóra vált álma szeretne lenni. Csúcskategóriához közeli alkatrészek (2000+-ra felpörgött Athlon XP 1800+, GeForce4 Ti 4400, Audigy PCI) kerültek a kiemelkedően jól hűtött házba, a megjelenítésről pedig egy csodás Diamondtron monitor gondoskodik – a készítőnek ezután már csak egy feladata maradt: ész nélkül túlhúzni az egészet. A különleges jótállás az overclockolásra is kiterjed. Az eredmény figyelemre méltó – a *Quake III* demó 1024x768-ban 237 fps értéket produkál, amivel egy hajszállal meg tesztalorunk büszkeségét, a GeForce Ti 4600-zal szerelt 2.4GHz-es P4-et is megelőzi. A 3DMark 2001 SE alapbeállításon 9252 pontot adott, ami a labor PC-jének eredményénél (11058) kicsivel kevesebb ugyan, de még így is elég izmos.

Némelyik alkatrész azért jobb is lehetne – 512Mb RAM nem ártott volna, mint ahogy egy 5.1-es hangszórórendszer sem, amely a maximumot hozta volna ki az Audigy-ből. A nem túl felhasználóbarát ár persze így még magasabb lenne, de a rendszer teljesítménye így emelkedhetne igazán a felhők fölé. **PCF**



→Tények

Hardver:

AMD Athlon XP 1800+ CPU,

256Mb PC2700 CL2.5 DDR

RAM, Soltek SL-DRV5 alap-

lap, 120Gb merevlemez,

GeForce4 Ti 4400,

16X DVD-ROM,

24/10/40 CD-RW,

Sound Blaster Audigy Player,

56K modem, 10/100 NIC,

Mitsubishi 19-inch Diamond-

tron flat monitor, 400W PSU,

CoolerMaster STC-210 alu-

minium ház, Logitech Mouse-

man Dual Optical eger,

TDK XS-IV 60W hangfal

Szoftver: Win XP Home,

Ahead Nero Burning-ROM

Web:

www.tgc-solutions.co.uk

PCFVélemény

✓ Szép, gyors, jó akkumulátorkapacitás

✗ Túlmelegszik, nagyon nehéz

„Papíron csodálatos konfiguráció, néhány súlyos hiba viszont alaposan lerontja az összképet.”

48%

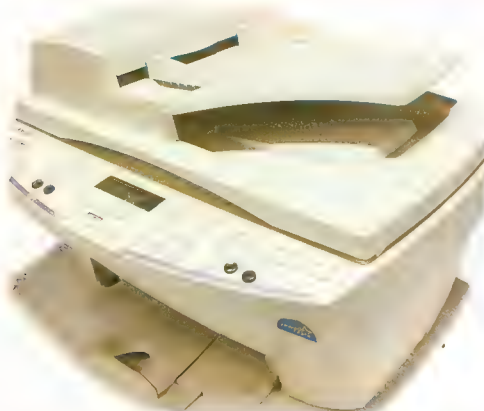
PCFVélemény

✓ Elképesztő sebesség, szép, garancia

✗ Hajlamos túlmelegedni, jobb hangszóra van szükség

„Kinézetre is lenyűgöző PC, amely bebizonyítja, hogy a túlhúzásnak igenis van értelme.”

80%



SAMSUNG SCX-1150F ALL-IN-ONE

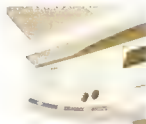
Kb. 120 000 Ft Samsung

Újabb nap, újabb meglegegyezhetetlen terméknév.

Ha megpróbáljuk összeírni az irodai gépeket nagy az esélye annak, hogy a SCX-1150F-ben mindegyiket megtaláljuk. Nem véletlenül kapta a „minden egyben” elnevezést. A leghasznosabb összetevő a nyomtató. Egy nagy felbontású (2400dpi) tintasugaras printerrel van szó, amely 14 fekete-fehér, vagy ennek a felénél valamivel kevesebb színes oldalt képes kikökögni percenként. A rendszer másik kulcsa 9600dpi felbontású szkennel. A csomag többi része ezen a két alkatrészen alapul. Kezdjük azzal, hogy a beépített 33.6K modem segítségével PC-s kapcsolat nélkül is faxolhatunk. Ehhez 4Mb – azaz meglehetősen sok – memóriára áll a rendelkezésünkre. e-maillezhető formátumba is szkennelhetünk, miközben hagyományos nyomtatóként és szkennelként is használhatjuk a készüléket. Amennyiben fénymásolást szeretnénk ismét összekapcsolódni a két funkció.

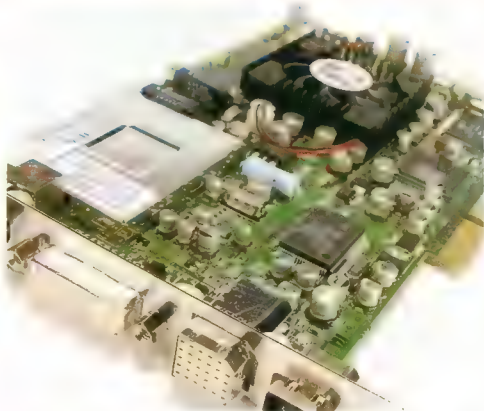
A telepítés egyszerű: az SCX-1150F USB vagy párhuzamos porton keresztül kapcsolódik a PC-hez, és a lemezben mindegyik Windows típushoz találunk drivert, beleértve a 2000-t és az XP-t is. A mérete viszont nagy, tehát ha egy hagyományos számítógépesztalon akarjuk elhelyezni valószínűleg gondjaink lesznek.

Mint mindegyik multifunkciós készüléknél, itt is felmerül a probléma – bár az SCX-1150F megfelelően hajlaj végre az összes feladatot, egyik téren sem kiemelkedő, így aztán ha csak egy-két funkciójára van szükség jobban járunk a megfelelő céleszközökkel. **PCF**



→Tények

Nyomtató: Tintasugaras, 1200x2400dpi, 14 lap/perc
FF: 7 lap/perc színes
Szkennel: 9600dpi (600x1200dpi)
Fax: 33.6K modem, 4Mb RAM
Fénymásolás: 600x600dpi felbontás
Tálcakapacitás: 100 lap
Csatlakozás: USB/párhuzamos
Web: www.samsung.com



3D PROPHET ALL-IN-WONDER 8500 DV

Kb. 140 000 Ft Hercules

A hermafrodita videokártya most Radeonos frissítésben tér vissza.

Szegény ATI – mikor kerültek fel utoljára a kártyái a szakkapok címoldalára? A terepet manapság az nVIDIA uralja, miközben a nosztalgikus rajongók még mindig a Voodoo dicsőleges napjairól pusmognak. Az ATI végig jelen volt a piacon, az All-in-Wonder sorozat viszont kezd egyre harapósabbá válni. A Radeon 8500-ra épülő legújabb változat a videoserkesztésből igyekszik kihozni a maximumot, miközben a minél teljesebb kiszolgálás érdekében egy TV tuner is helyet kapott benne. Az inycsiklandozó Radeon 8500 mőtő ellenfele a GeForce3 Ti 500-nak és gyakran le is hagyja, igaz győzelemre azonban a sok kellemes extra segíti.

A Radeon meggyőző 7762 pontot produkált 3DMark 2001 SE-ben 2.4 GHz-es P4-es tesztpénzünkön, alapértelmezett beállítások mellett. A Quake III timedemo-ban ennél is jobb érték, 196fps jött ki. Ugyanezen a PC-n egy Morpheus GeForce3 Ti 500 8622-t ért el 3DMark-ban és 235fps-t Quake III alatt – ez megfelel a VisionTek Xtasy GeForce4 Ti4600 teljesítményének ugyanezen a rendszeren, bár az újabb GeForce 3DMark pontszáma 11058 volt. Négyeszeres elsimítás mellett még jobban látszik a különbség – a Radeon 1973-as eredményével szemben a Morpheus 3898 pontot gyűjtött.

A teljesítménymérés azonban nem igazán mutatja meg a lényegét az ilyen kártyák esetében. A kártyán található rendkívül sokféle csatlakozási felület (pl. dupla FireWire) megdöbbentően leegyszerűsíti a videoserkesztést. **PCF**



→Tények

Jellemzők: Két DV port (FireWire), S-video be és ki, audio RCA be és ki, kompozit videó in/out, Hydravision szmúltán DVI-IVGA-es TV-out, 64Mb DDR RAM, rádiófrekvenciás távriányító és USB vevő, max. 125 csatorna, videofelvétel: max. 720 x 576, 25fps
Web: www.hercules.com

PCF Vélemény

➤ Egy tipikus otthoni irodába kiváló
 ➤ Semmiiben sem kiemelkedő

„Megfelelő teljesítmény ésszerű áron – megéri, ha mindegyik funkciójára szükség van.”

76%

PCF Vélemény

➤ Rendkívül sokféle csatlakozó videoserkesztéshez
 ➤ Átlagos teljesítmény

„Nem veri meg a GeForce-ot, viszont jó választás lehet ha otthoni videoserkesztés a feladat.”

81%



PROPLAY MONACO WHEEL

Kb. 16 000 Ft ProPlay

Egyszerű, hivatkozás és erő-visszacsatolás mentes kormány. Zöldfülűeknek ideális.

A versenyprogramok rajongói annyira maximalisták a grafika és az effektek terén, hogy egy erő-visszacsatolás nélküli kormányt ajánlani nekik kb. olyan, mintha azt javasolnánk valakinek, hogy pisztoly nélkül nyomja a *Virtua Cop 2-t*. A ProPlay tervezői most mégis hivatkozásmentes kormányt készítettek, amely a kézremegtető effektek helyett a stabilizásra és a zavartalan játékmenetre helyezi a hangsúlyt. A kormányról meglepően súlyos, annak ellenére, hogy maga a kormány kicsi – miután a kapcsolókkal az asztalhoz rögzítettük, esély sincs arra, hogy verseny közben elmozduljon a helyéről.

A fék- és a gázpedál hasonlóan masszív és megbízható. Az automatikus USB kalibrálás kifogástalanul működik, és a Win98-nál újabb oprendszerekkel is kompatibilis. A kormány viselkedését élesen az *F1 Championship Season 2000*-rel teszteltük – figyelemre méltó könnyedséggel, bár minden izgalom nélkül szagaldoztunk a különböző Grand Prix pályák gyilkos kanyarjaiban. A gázpedál kb. 1 másodperces fáziskésést produkált, a fék reakcióideje azonban jobb volt. Nyolc programozható gombot kapunk, amelyekkel a kameraállások között váltogathatunk; emellett a kettős sebválasztó is kényelmesen használható.

A műbőlrel bevont kormány jól kézre áll, és hatékonyan teszi az irányítást az S-kanyarokban és a szűk fordulóknál. Azonban az erő-visszacsatolás hiánya megfosztja a játékosokat az izgalomtól, márpedig az autósversenyzés lényegét pontosan ez jelenti. **PCF**

PCFVélemény

- ✓ Szirapabíró, megbízható, gyors telepítés
- ✓ Nincs force feedback, lassan reagál

„Az megbízható kormányra vágyó kezdőknek valószínűleg kiváló, a profik viszont csalódní fognak.”

55%



2002 FIFA WORLD CUP GAMEPAD

Kb. 6 000 Ft Thrustmaster

Végy egy TréStation stílusú gamepadet, ragassz egy focis képet a dobozra, és sózd rá az idióta drukkerekre.

Vedd meg a saját világbajnokságos kontrollered! Sirály öreg, és még a FIFA is támogatja! Bizony, igaz hivatalos cucc! Na gyerünk, FIFA gamepad, hát kell ennél több? Nézz csak ide: zoldre van festve és rá van nyomtatva a „world cup” felirat – majdnem olyan jó, mint Beckham mellett focizni. Tutira!

Nem, a FIFA World Cup 2002 nincs mellécsomagolva. Hogy mi? Nem, speciálisan focis programokhoz tervezett funkciói sincsenek. Viszont ezt figyelj: ide van írva pár betűvel, pont a középre: „világkupát” – ajándék, öreg! Igen, tényleg hasonlít egy kicsit a tavalyi dupla analóg Thrustmaster padre – 10 gomb, két analóg irányítópók, D-pad, kényelmes is, de mégis más. Hogy miben más? Óóó, lesztek róla a számokat, így aztán nem lehet tudni melyik gomb melyik – lenyűgöző, nem igaz? Ja, és ez a legjobb benne! Figyeled a feliratot a középre: „world cup” – legalább olyan jó, mint előbb azt lenni a meccseken, nem kamuzol!

Na jó, akkor mit szólsz ehhez? A fogantyún csak vannak, amittől úgy néz ki, mintha Michael Owen lábszárába kapaszkodnál. Mi ez a morgás? Szuper kis gamepad ez – pont úgy van kialakítva ahogy a PlayStationos rokonai (hamis startgomb, kapcsolók oldalt), tehát mindenkinek ismerős lesz. Nézd csak a zoldre festett részeket. Nem, ezek nem a vb színei. Nem, nemzeti válogatottak színeiben sem árulják. Kicsit olyan mint egy focipálya, ok? Istenem, milyen emberek vannak! **PCF**

PCFVélemény

- ✓ Olcsó, kiváló kontrollér
- ✓ Felhívóitól cinkus marketingfogás

„Az egyik legjobb olcsó gamepad a piacon, a fellelvezős FIFA támogatásnak viszont semmi értelme.”

73%



→Tények

Csatlakozás: USB

Gombok: Négy elől, négy oldalt, kettő hátul, analóg/digitális átkapcsoló

Ftógás: D-pad, két analóg irányítópók

Köze a Világbajnoksághoz: Semmi

Web: www.thrustmaster.co.uk

Memória

Amikor a memória kerül szóba a PCF simán lenyomja Vágó Istvánt.

Van egy kis ironia abban a tényben, hogy a memóriaárak növekedése pontosan akkor teszi ismét versenyképesé a RAMBUS-t a régebbi technológiákkal szemben, amikor az Intel elkezdte alkalmazni a DDR szabványt P4-es alaplapjainál. Mivel az SDRAM és a RAMBUS egyszerű új generációja – a DDR400 és a PC1066 – idén nyáron kerül a boltokba, úgy gondoltuk ideje közelebből is megvizsgálni a technológiai verseny állását.

A témában kevésbé naprakész és mostanra érhetően összezavarodott olvasók kedvéért elmondjuk, hogy a RAMBUS – bár technikailag fejlettebb a Double Data Rate SDRAM-nál (más néven DDR RAM) – mindig is drágább volt vetélytársánál, miközben a teljesítmény terén nem tudta lekörözni. Tesztjeinkből ugyanakkor kiderül, hogy az elmúlt egy év során nagyon sok minden megváltozott. A RAMBUS kezd elhúzni a teljesítményt tekintve, főleg ha a legújabb Northwood processzorokkal használjuk – ennek ellenére az Athlonos rendszerek minden bizonnyal továbbra is kedvezőbb ár/érték arányt nyújtanak a CPU alacsonyabb ára miatt. A fejlesztésen gondolkodóknak jó hír, hogy a DDR DIMM-et bármelyik DDR-es alaplap fogadni tudja, bár ha nem megfelelő a sebesség (ritkán) előfordulhat olyan inkompatibilitás, amelyre nem terjed ki a jótállás. Emellett a deszka természetesen a leglassabb DIMM sebességén fog futni, hacsak nem pórigetjük fel **PCF**

Hogyan teszteltünk?

Csatlakozz hozzánk a gépi emlékezet világába tett utazáson.

Két P4 2.4GHz-es Northwood processzorra épülő rendszert rakunk össze 256Mb memóriával és VisionTek GeForce4 4600 videokártyával. Az egyik (RAMBUS) az Intel 850MV – új 533MHz FSB-s – alaplapot kapta, a másik a Soyo P45 Dragon Ultrát (ebbe illesztettük a DDR266-os és DDR333-as modulokat). A memória teszteléséhez a Sisoft Sandra-t (az egész számos – ALU – és a legegyszerűbb – FPU – számítás/másodperc mérőeszközökét) valamint a Mad Onion új PCMark-ját hívtuk segítségül. Emellett lefutattuk a 3DMark 2001 SE és a Q3 teszteteket is – pusztán a szokás kedvéért.



PC2700 DDR333

16 000 Ft – 20 000 Ft Kingston

Új fiú az arénában, de vajon elég kemény ahhoz, hogy sokáig életben maradjon?

Bár a DDR RAM legújabb változata csak néhány hónapja van a piacon, hamarosan felváltja a gyorsabb DDR400. Ráadásul – noha mérhetően jobb teljesítményt nyújt a hagyományos 266-os változatnál –, számos kifogás látott napvilágot a megbízhatóságával kapcsolatban mind az alaplap chipseteket, mind magukat a memóriamodulokat tekintve. Nem csoda tehát, hogy az Intel nagy (és egyre növekvő) valószínűséggel sohasem fog olyan chipset kiadni, amelyik hivatalosan támogatja ezt a szabványt, és a jelek szerint az nVidia sem fogja DDR333-as verzióban piacra dobni a nagy sávszélességű memóriarchitektúrával szerelt nForce alaplapot. Úgy tűnik mindkét vállalat kész kinyitni ezt a technológiai lépést, hogy közvetlenül az extra teljesítményt nyújtó DDR400 RAM-ra térjenek át.

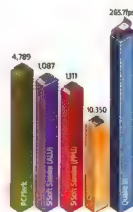
A jó hír az, hogy az általunk tesztelt két modul egyformán szilárd és megbízható teljesítményt nyújtott. A Kingston chip egy árnyalattal gyorsabb volt, viszont időnként felismerési problémákat okozott a gép elindításánál. A régebbi DDR technológiával összehasonlítva mindkét Sisoft Sandra teszt kb. 100Mb-os növekedést mutatott ki – ez nagyjából 10%-os memória-sávszélesség-bővülésnek felel meg. A PCMark szintén 10% körüli teljesítménynövekedést jelez. A felhasználói programokra vetítve ugyanakkor ez kb. 5%-os teljesítménynövekedést jelent – ahogy ez a Quake III és a 3DMark teszt-eredményekből is látszik. Mindez alapvetően azt jelenti, hogy ha valaki az elkövetkező hónapokban vásárol DDR-es konfigurációt, érdemes a 333-as szabványt támogató alaplapot választania. Ha viszont a meglevő lap elfogadható teljesítményt nyújt DDR266-os memóriával, csak ezért nem éri meg a költség- és időigényes csere.



→ Tények

Kapacitás: 256Mb
Órajel: 333MHz (166MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 2700Mb/sec
Busz: 64 bit
Tesztelt márkák: Kingston, Crucial
Web: www.kingston.com és www.crucial.com

→ Eredmények



PCF Vélemény

➤ Gyors, könnyű átállni rá
⚡ Csak átmeneti megoldás – hamarosan jön a DDR400

„Az Athlonos rendszereknél jelenleg ez a legjobb választás, és a P4-nél sem rossz lehetőség.”

80%



PC800 RAMBUS

20 000 Ft – 25 000 Ft Just Rams

Jól van, RAMBUS. Most már felállhatsz a kukoricáról és kijöhetsz a sarokból.

A nagy teljesítményű RAMBUS teszteléséhez nagy teljesítményű alaplapt választottunk. A jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményű alaplapt, hogy pontosak legyünk: az Intel ingyenesítendő 850E chipkészletét, amelyet 533MHz-es (4x133MHz) címoldali busszal szerelt fel. Ahogy az várható is volt, a kettő kombinációjából felépített rendszerek teljesítmény szempontjából alaposan lekörik a SFS chipsetet.

A jó hír az, hogy az utóbbi időben két darab 128Mb-os RIMM mindössze kb. 4000Ft-tal került többe egy ugyanolyan kapacitású 256Mb-os DDR modulnál – bár a következő generációs PC1066 RIMM-et valószínűleg ismét drágábban adják majd. Ha RAMBUS memóriát szeretnél vásárolni mindenképpen érdemes körbeérdeklődni több üzletben – amikor teszteltük a dolgot ugyanarra a modulra rendkívül sokféle árat mondtak az eladók.

Megéri? Nos, a SFS-ot 50%-os sebességnövekedést mért a DDR333-as géphez képest, a nagyobb sávszélesség a PCMark-ban plusz 1000 pontot jelentett (kb. 20%), és a 3DMark is 10%-os különözetet jelzett. Az éles bevetést szimuláló Quake III framerate ugyanakkor érdekes módon gyakorlatilag változatlan maradt, ami azt sejteti, hogy ebben az esetben a grafikus kártya vagy a processzor befolyásolta volna érdemben az eredményt.

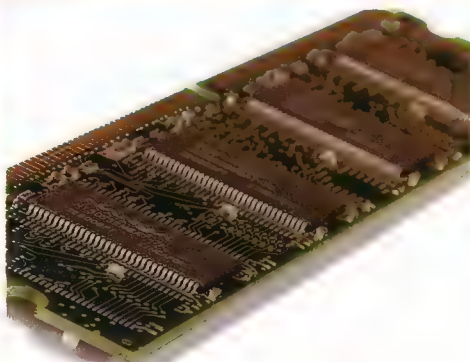
Stabil, gyors és most már nem is olyan drága – lehet, hogy az Intel túl hamar szünteti be a RAMBUS támogatását? A RAMBUS tényleg összeszedi magát? Nos, régi előítéleteinket valószínűleg így sem tudja lerombolni, azt pedig, hogy párosával kell használni őket végkép nem tudjuk megbocsátani – kissé régmódinak tűnik a dolog. Mindenesetre ezután sohat többé nem fogjuk úgy leszlőni, mint eddig. Nos, szinte soha.

PCFVélemény

- ✓ Tesztünk teljesítményben
- ✓ Nagyobb méretekben még mindig drága

„Ha a lehető leggyorsabbet szeretnéd felépíteni még mindig a RAMBUS a legjobb választás.”

86%



PC2100 DDR266

10 000 Ft – 15 000 Ft Kingston

A régi kedvenc még mindig versenyben van. Új rendszer vásárlásánál jelentse ez az abszolút minimumot.

Az Intel által jelenleg hivatalosan támogatott leggyorsabb DDR memória a 266-os, amely kora ellenére sebesség szempontjából még mindig nincs lemaradva a fiatalabb versenyzők mögött. Mellette szól, hogy tesztünk legolcsóbb részvevője – és valószínűleg még kedvezőbb lesz az ára, amikor az új technológiák belépnek a kiemelt árkatagokba – miközben tökéletesen alkalmas a rá rótt feladatok elvégzésére. Ráadásul sokkal egyszerűbben beszerezhető a DDR333-nál, és mivel jelenleg ez a szabvány, a DDR400 RAM bevezetése után is tovább marad meg a támogatása (miközben az ára is alacsonyabb lesz). Ugyanakkor a régebbi technológia előnye közé tartozik a kiforrottság, és általánosságban az is elmondható, hogy a BIOS helyes beállításai mellett a lassabb RAM-ot DDR333-as alaplappokba is betehetjük.

Miközben a teszt eredményekből világosan látszik, hogy az SDRAM kis mértékben ugyan de visszafogja a Pentium4-et, az Athlonos rendszerekhez gyakorlatilag mindenki ezt választja, és az eredményekre sem lehet panasz – a DDR266 nincs sokkal lemaradva a gyorsabb DDR333 mögött. Az igazat megvallva az 533 FSB megérkezéséig alig volt különbség a teljesítményben – az nForce stílusát követő egyre gyorsabb és egyre hatékonyabb alaplapi technológiák mostanra gyakorlatilag el-tűntették az eltérést.

Ha valaki most vesz új PC-t, vagy a régi áttepítésére készül, a DDR266-ot abszolút minimumként kell figyelembe vennie, amely még éppen alkalmas a jelen és a közeljövő szoftverei számára. A váltás hatására a játéktól a fotószerkesztésig minden alkalmazás jelentősen fel fog gyorsulni. Ha azonban kicsit több pénzből gazdálkodhatunk érdemes elgondolkodni a másik két lehetőségen is.

PCFVélemény

- ✓ Úgyes mindenes
- ✓ Lassan kezd megérkezni a kora

„A DDR266-os rendszerek még mindig jól teljesítenek. Ezt a képes-ségüket valószínűleg még is őrzik.”

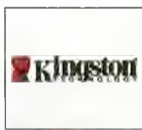
84%



→Tények

Kapacitás: 256Mb (128Mb x 2)
Árajel: 800MHz (400MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 3200Mb/sec
Busz: 32 bit (dualis csatorna)
Tesztelt márkák: Samsung
Web: www.justrams.com

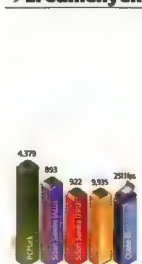
→Eredmények

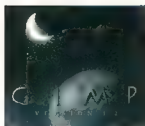


→Tények

Kapacitás: 256Mb
Árajel: 266MHz (133MHz x 2)
Sávszélesség elméleti maximuma: 2100Mb/sec
Busz: 32 bit
Tesztelt márkák: Kingston és Crucial
Web: www.kingston.com és www.crucial.com

→Eredmények





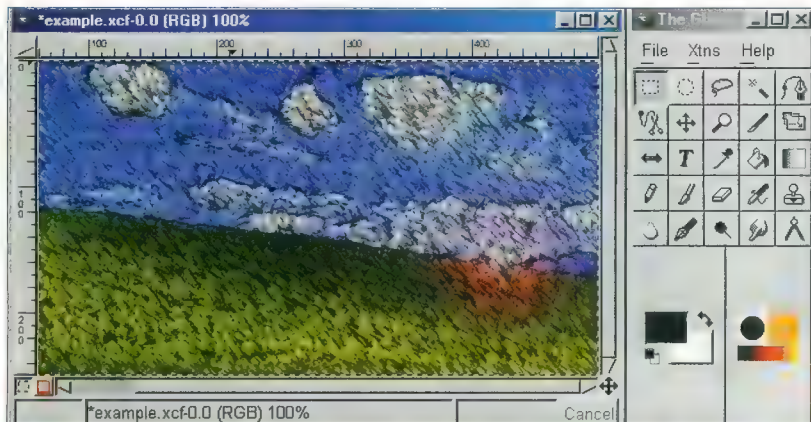
→Tények

Jellemzők: Festőeszközök, teljes alfa csatorna támogatás, rétegek és csatornák, többszörös visszavonás / újra, hatékony gradiens-szerkesztő és összeolvasztás, animációk betöltése és mentése képkocka / réteg formátumban, transformációs eszközök, száznál is több plug-in

Minimum: Pentium, 32Mb, Windows95 vagy újabb

Ajánlott: Minél több RAM, annál jobb

Web: www.gimp.org



THE GIMP

Ingyenes Open source

Lehet ingyenes egy professzionális képszerkesztő? Íme, a **GIMP**! És ráadásul folyamatosan fejlesztik a lelkes rajongók.

Mindenkiben megbújjik a művészi véna, és számos képszerkesztő program segít azt előhozni. A szírók, mint a *Photoshop* és a *Point Shop Pro*, rengeteg lehetőséget kínálnak, mindenek azonban ára van, a *Photoshop*-é például elég húzós. Szerencsére vannak még olyan nyílt forráskódú programok, mint a *GIMP* is.

A *GIMP* egy kiforrott grafikus csomag, amelyeredetileg Ununux készült, de azóta elkészült a Windows-os átvált is. Nyílt forráskódú és ingyenesen letölthető (hogy ezt megspóroljuk neked, feleltük az e havi lemezmel-lékletre).

Katt, katt

A szoftver kezelése ösztönös, így aki már dolgozott grafikus csomaggal, azonnal nélkülözhet a munkának. Még a kezdők számára is egyértelmű lesz, mikor hova kell kattintani a nagyszűrűn átlátható felületen. A Linuxos származás nem sokban hat to a Windows verzióra, talán csak az eleinte nehézkes menürendszer okozhat gondot.

A *GIMP* tartalmazza a professzionális alkalmazások összes egyszerűbb funkcióját, a nehézsúlyú versenyítársak idő- és munkamegtakarító opciói azonban hiányoznak. Az elmúlt években a *Photoshop*-szintű alkalmazásoknál nagy volt a hangsúly a webes képek létrehozásán, azonban az ilyen funkciók (például képdarabolás) sem kaptak helyet.

A rétegek kezelése a grafikus csomagok kritikus része. Segítségkkel képetek rétegenként rakhatod össze, mintha az egyes részeket átlátszó filmré rapolnád. Így bizonyos darabokat kedvedre rejthetsz el és jeleníthetsz meg, és a többi réteg módosítása nélkül használhatsz effekteteket. Úvonalak is kialakíthatók, hogy az effekteteket rétegszoportokra is alkalmazhasd. Ezek a lehetőségek kizárólag a digitális grafikában elérhetők, és a *GIMP*-ben tökéletesen kiviteleztek őket. A *Photoshop* extra funkciói

azonban tényleg professzionális eszköztárat nyújtanak – a rétegstílusok például nem szerepelnek a *GIMP*-ben, és bár hasonló eredményeket érhetsz el mindkét alkalmazással, a *GIMP*-vel tovább tart majd.

A további jellemzők, mint a plug-in-ek és a Script-Fu (a mi a *Photoshop*-os action scripting megfelelője) a babramunka nagy részét leveszik a válladról. Letöltheted például a krómozott betű effektjét, ami ezek után elérhető a menüből, és nem kell minden alkalommal ugyanazokat a beállításokat elvégezni. A saját scriptek készítése ugyan kissé komplikáltabb, mint az Adobe termékek esetében, de hosszútávon időt és munkát takaríthatsz meg vele.

Térületfoglalás

A *GIMP* nem a legjobb elérhető grafikai csomag, de az általános felhasználás területén nagyon közel áll ehhez. Bár nem olyan teljes és átfogó, mint a piacvezető termékek, a *GIMP* számos általánosan szükséges funkcióval rendelkezik. Aki csupán ismerkedni a digitális grafikával, bizonyára nem akar kisebb vagyont költeni egy *Photoshop*-szintronál csomagra, míg ez a teljesen ingyenes alkalmazás kiváló tanulási lehetőséget nyújt. **PCF**

PCFVélemény

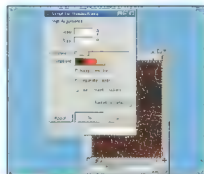
- Ingyenes, rengeteg funkcióval, nyílt forráskódú
- Hiányoznak a fejlettebb jellemzők

„Nem egy professzionális Photoshop, de tekintve, hogy ingyenes, erős versenytárs.”

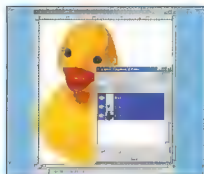
80%

GIMP – a tények

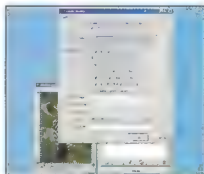
Spórolj meg egy vagyont, és rajzolj ingyen.



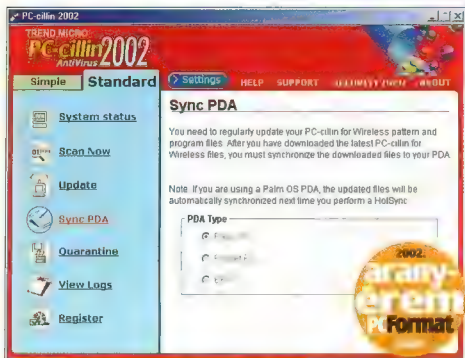
A scriptekkel elmentheted az összetett műveleteket, és később egy kattintással újra előhívhatod őket.



A rétegek, a csatornák és az átvonalak mind megkönnyítik a képszerkesztést.



A hagyományos képszerkesztéstől a videó-vágásig minden funkció könnyen kezelhető.



A PC-Cillin 2002 a Palm, a Pocket PC és EPOC alapú PDA-k vírusvédelmét is ellátja.

PC-CILLIN 2002

Kb. 14 000 Ft Trend Micro

A díjnyertes vírusirtó program visszatér, és kiderül, hogy univerzális gyógyírt kínál.

A Trend Micro termékei inglyésre méltó hírnévelt rendelkeznek, a PC-Cillin 2000 pedig egész polcnyi díjat gyűjtött be. A 2002-es verzió erre a sikerre épít, még jobb víruskereső teljesítményt és néhány hasznos új lehetőséget kínálva.

A program automatikusan frissítőt tartalmaz – ez gondoskodik a legújabb vírusadatokkal letöltéséről, miközben a heurisztikus keresés az új fenyegetésekre figyelmeztet minket. Fontos részlet, hogy a PC-Cillin képes a scriptek átvizsgálására gyanús kódreszek után kutatóval, ezzel ugyanis meg tudja védeni a gépet a Windows szoftvereket egyre gyakrabban megtámadó e-mail vírusoktól. A program hozzáférése közbeni víruskeresést is tartalmaz, amely a letöltés megkezdésekor azonnal figyelmeztet a kórkódok jelenlétére – akár az adott fájl megnyitása nélkül is. A fertőzött állományok a művelet befejezése után azonnal karanténba kerülnek.

Számos szakértőktől ért egyet abban, hogy a víruskésztők következő fő célpontjai a PDA-k lesznek, így aztán a PC-Cillin a Palm, a Pocket PC és az EPOC alapú eszközök számára is védelmet kínál. A szinkronizálási funkció naprakészen tartja a védelmet, és bár a kézigényezés még nem jelentek meg nagy tömegben a vírusok, jó értes tudni, hogy már hozzáférhetünk az ellenszerhez.

A PC-Cillin ezen kívül mégov minket a weblapokon elhelyezett rosszindulatú kódreszekről, a hackertámadások megelőzésére pedig személyes tájékoztatást tartalmaz. Az új webszűrővel leltathatjuk a gyanús lapokat – a tilalom jelzésve védelemmel is ellátható, így megakadályozhatjuk például azt, hogy a család többi tagja nem kívánatos tartalmakat töltsön le amikor nem vagyunk a közelben. **PCF**



→Tények

PDA támogatás:

Palm OS 3.1+, Windows CE 3.0, Psion Revo 5, Revo Plus vagy újabb

PDA szinkronizálási támogatás:

Palm Desktop HotSync, Microsoft ActiveSync 3.1, PsWin for EPOC

Ingyenes frissítések:

Egy évig interneten keresztül

Egyéb funkciók:

Törzs vírusok elleni védelem, tűzfal, webhely-szűrés, rosszindulatú kódreszek elleni védelem

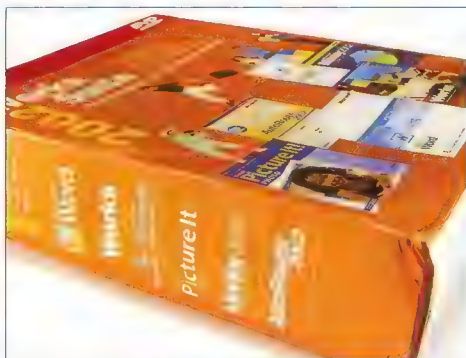
Minimum:

PI33, 32Mb, Windows 9x/NT/ME/XP/2000

Ajánlott:

P300, 128Mb

Web: www.trendmicro.com



Vannak más enciklopédiák is, de az enciklopédia mindig is az Encarta volt.

MICROSOFT WORKS SUITE 2002

Kb. 32 000 Ft Microsoft

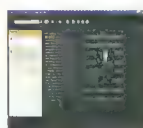
Teljes Microsoft irodai csomag otthoni felhasználóknak – persze csak akkor, ha nem akard megvenni az Office-t...

A z irodai csomagok tesztjeiből mindig az Office XP kerül ki győztesen. Erőteljes, hatékony, és minden létező feladatra alkalmas. Kivéve egyet: a pénztárcánk kímélését. A Microsoft azonban egy jóval barátságosabb árú csomaggal is hozzáférhető tesztizni számos kiváló programját – nevezetesen a Word 2002-t, az Encarta-t, a Money 2002-t, magát a Works-t, a Picture It-t és a ráadásul az AutoRoute 2002-t.

A legnagyobb név kétségtelenül a Word 2002, az a szövegszerkesztő, amelyen ez a cikk is készült. Ebben a verzióban jelentek meg a SmartTags – a segítségükkel egyetlen egérgérintéssel elvégezhetővé váltak a különböző beállítások. Ez, valamint egy sor más javítás, mind hozzájárul ahhoz, hogy a Microsoft szövegszerkesztője megőrizze vezetői helyét a PC-s piacon.

Az Office többi összetevője magában a Works-ben jelenik meg: alapszintű táblázat- és adatbázis-kezelő, szervező és portfóliókezelő formájában. Ha speciális célokra szeretnénk használni valamelyiket, jobban tesszük ha külön, de az okosabb verziót vásároljuk meg, a csomagot tekintve azonban megfelelnek a célunk.

A letisztult kezelőfelülettel ellátott Money 2002 az egyik legegyszerűbb módszert nyújtja pénzügyeink kezelésére. Az Encarta a létező legjobb általános célú PC-s enciklopédia, az AutoRoute-t pedig ismét feliristítotték a legújabb utazási információkkal. A Works Suite egyetlen gyengébb programot tartalmaz – ez a Picture It, egy meglehetősen fapados képszerkesztő. A csomag otthoni felhasználásra azonban ideális. **PCF**



→Tények

A csomag tartalma:

AutoRoute 2002, Picture It, Encarta (Standard Edition), Money 2002, Word 2002

Word tulajdonságai:

Dokumentum visszaillesztés, SmartTags, feljavított kézelő

Money tulajdonságai:

Frissítés a háttérben, automatikus regiszter összehangolás

Encarta tulajdonságai:

Streaming media támogatás

AutoRoute tulajdonságai:

Streets and Trips – a térképet Pocket PC-re is átláthatjuk

Minimum:

PII-200, 32Mb, Windows 98

Ajánlott:

PII-450, 128Mb

Web:

www.microsoft.com

PCFVélemény

- ✓ Kínáló vírusvédelem tűzfallal és webhely-szűréssel
- ✓ A PDA vírusok jelenleg csak elméleti fenyegetést jelentenek

„Első osztályú biztonsági megoldások egy olyan csomagban, amely a kezdeteket sem riasztja el.”

91%

PCFVélemény

- ✓ Hibátlan működés, kategóriájuk legjobb programjai
- ✓ Nem elégíti ki a kispap, de igényes otthoni felhasználókat

„Ha van elég pénz az Office XP-re vedd meg azt – ha nincs, a Works több mint vonzó alternatívát kínál.”

87%



MOUSEBEAN

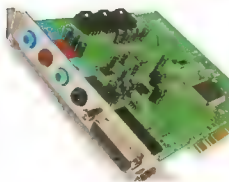
2 800 Ft MouseBean Limited
www.mousebean.com

„Micsoda egy neveléses eger.” „Miért tartasz az asztalodon szexjátékokat?” „Nem fáj?” A szerkesztőségben kapott reakciókból ítélve ez a kis eszköz senkinek sem szerez nagy népszerűséget. Valóban nem szép látvány, de a hihetetlenül hatékony és olcsó eszköz, amely az eger hátuljához kapcsolódva megelőzi a kényelmetlen csuklóhelyzetből adódó inhomogén gyulladást. Talán nem a legjobb minőség, de ha hosszabb ideig használod az egeret, nagyon kényelmes.

✓ Olcsó, hasznos
✗ Néha leesik, rémületes színek

„Vedd elejét a fájd tüneteknek ezzel az olcsó kis eszközzel.”

78%



SOUND BLASTER

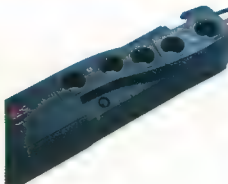
4.1 DIGITAL
12 000 Ft Creative
www.creative.com

Meghalt a Live! sorozat, éljen az Audigy! Ja, és éljen a Live! is, más csomagolásban. Mindent összevéve ugyanis a 4.1 Digital a hároméves Live! Player 1024 hangkártya, ami egész eddig nagyszerűen szolgált. És ha nem ragaszkodsz a leges-legjobb technológiákhoz, még mindig tökéletesen használható – surround hang, digitális kimenet és EAX hangeffektek; többre nem is vágyhatnál ennyi pénzért. Tökéletes megoldás, ha szeretnél olcsóbban kijönni.

✓ Alacsony ár, jó minőségű kártya
✗ Kiseb elavult

„A tavalyi csúcsmodell idén már alapszint.”

82%



BK500-GRFR

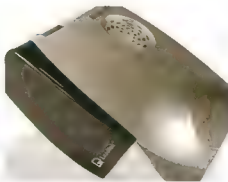
32 000 Ft APC
www.apc.com

Aki már vesztett el áramkimaradásból kirolyólag dokumentumot, az tudja igazán értékelni ezt a hasznos eszközt. Kétségkívül hatalmas szörnyeteg, de áramkimaradáskor életmentő lehet, hiszen 20 percig képes ellátni a géped. Ezen kívül a villámcsapás elleni túlterhelést is megóvja a gépedet. Ugyan nem mindenki számára elengedhetetlen, de segítségével elmentheted jelenlegi munkádat mielőtt a PC kikapcsolna; ha csak munkára használod a géped, szinte kötelező darab.

✓ Áramkimaradáskor hasznos
✗ Drága, ritkán szükséges

„Azoknak hasznos, akik munkára használják gépjüket.”

61%



WINFAST TV USB

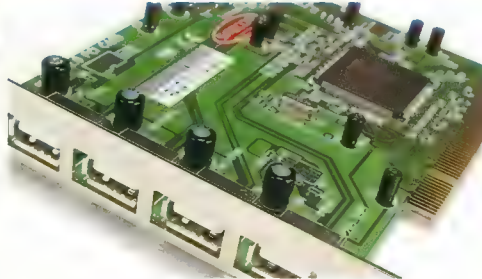
24 000 Ft Leadtek
www.leadtek.co.uk

A PC-s TV-kártyák elapadnalanatlan özönét csupán némileg javítja föl az USB port beépítése, mivel ezáltal laptopunk is változtatásbá válhat. Maga az eszköz kompakt és só-fí külsejű, használata viszonylag egyszerű, de még mindig érdemesebb venni egy olcsóbb TV-t, kivéve, ha valóban kis szobád van, és választand kell a TV és a monitor között.

✓ Egyszerű, kompakt
✗ Alacsony felbontású videóirgztés

„Nem feltétlenül szükséges – inkább laptophoz ajánlott.”

64%



USB 2.0 KÁRTYA

17 000 Ft Sitecom www.sitecom.com

A Mac fanatikuskok ragaszkodjanak csak a FireWire-hoz, mi azonban gépcsere nélkül is élvezhetjük a nagységségű adatátvitel előnyeit az USB 2.0 jövőtől – az USB 1.1 12 MB/s-éhez képest a 480 valóban nagy előrelépés. Bár a kártyát az USB 2.0-s eszközökre tervezték, a sebességnövekedés észlelhető a régebbi digitális kamerák és MP3 lejátszók esetében is. Az eszköz legjobban az újonnan megjelent 32x-es külső CD

írókkal együttműködve használható – így a CD nem foglal el IDE portot. A legjobb, hogy belső portja is van, így a PC elejébe épített USB csatlakozó rákötőd.

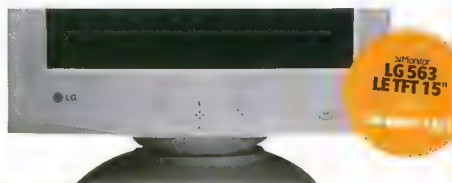
✓ Hatalmas sebességnövekedés, öt port
✗ A régebbi alaplakok nem fogadják szereti

„Az USB 2.0-t támogató alaplakok megjelenéséig kiváló.”

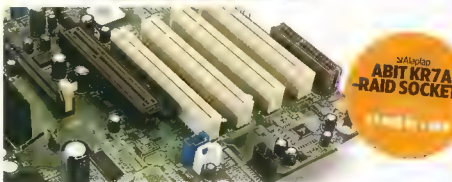
81%

>>TÖBBÉRT NE VEDD MEG

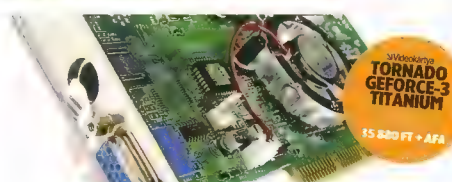
A legjobb hardver árak.*



Minimál
LG 563
LE TFT 15"

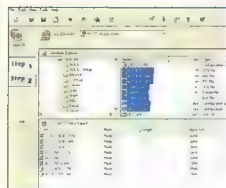


Minimál
ABIT KR7A
RAID SOCKET



Minimál
TORNADO
GEFORCE-3
TITANIUM
15 800 Ft + ÁFA

*Lapzártá idején. A termékeket ezen az áron a Mikland forgalmazza.



NTI CD-MAKER

Kb. 12 000 Ft NTI

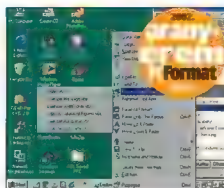
www.ntius.com

A szegény floppy végleg kihalt és a CD veszi át a helyét fő adathordozóként. Késégeitől rugalmas formátum – ezt az NTI CD-Maker sokféle módon bizonyítja be. A támogatás az összes ether-jedi CD típusra kiterjed – standard adatlemez, zene, vegyes mód (adat és zene), videó, plusz még néhány más változat – a lemezek elkészítését pedig az egyszerű kezelőfelület teszi könnyűvé. Extraként egy alapszintű zenelemez és egy gyengécske CD borító készítő került a csomagba.

✓ Sokoldalú CD író
✓ Idejétmúlt, közközzé került

„Azt, de hiányzik belőle az Easy CD Creator kifinomultsága.”

67%



SMARTBOARD XP

Kb. 12 000 Ft ODS

www.smartboardxp.com

A Windows válogatja nélkül elképzelhetetlen az életünk – ez a folyamatosan működő alkalmazás teszi lehetővé azt, hogy egyetlen gombnyomással mozgassuk az információkat az alkalmazások között. A Smartboard XP ugyanennek a nehézsúlyú verziója, amely a fent említett gombnyomásra összegyűjti, fájla menti és akár több programba egyszerre szúrja be az adatokat. Exportálhatunk a többi programba és helyesírási-ellenőrző futtathatunk. Kitűnő segédprogram.

✓ Egyszerű és kényelmes adathozzájárás
✓ Híányos leírás

„Miert nem tudja mindezt az alapértelmezett válogat?”

91%

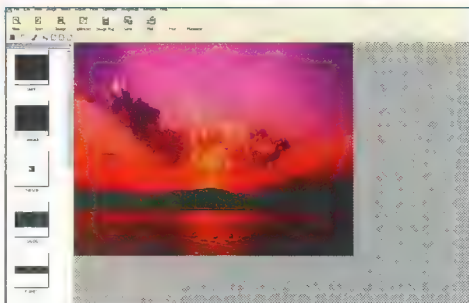


IMAGE BROADWAY

Kb. 14 000 Ft The Thompson Partnership www.ttp.co.uk

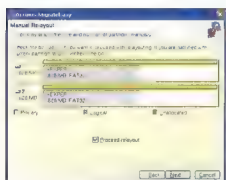
A képmánipuláláshoz régi kedvencünk, a Paint Shop Pro a legjobb – vagy legalábbis a legjobb ár/érték arányú – alkalmazás. 40 000 Ft körül árával viszont meglehetősen drága ha csak időnként használjuk. Itt lép be a képbe az Image Broadway, amely alapszintű képszerkesztési lehetőségeket kínál az átlagos grafikai alkalmazások árának töredékéért.

A programban a képszerkesztő alkalmazások összes kötelező eleme megtalálható: rétegek, klónozás, szinkronizálás, textúrázás stb., plusz néhány ráadás eszköz, amelyekkel webre optimalizált képeket készíthetünk. Összegezve: semmi kiemelkedő, viszont az ár/érték arány meglehetősen széles a lehetőségek skálája.

✓ Könnyű használni: képszerkesztés olcsón
✓ A Paint Shop Pro sem olyan drága

„Nem rossz, de sajnos hamar kinővi az ember.”

74%



MIGRATEEASY DELUXE

Kb. 18 000 Ft Acronis

www.acronis.com

A PC szerepe talán legdegesítőbb része az, hogy a nulláról kezdve kell visszatéríteni az összes programot. Ezt a problémát oldja meg a MigrateEasy – néhány egyszerű kattintással, és az új vinci-szerűen másolja az egész merevlemez, vagy a kiválasztott merevlemez-részek tartalmát. Több – akár Linuxos – partíció kezelésére is képes. Mindössze egy hátránya van: közvetlenül lemezről lemezre kell másolni, tehát egyéb háttértárolók használata nem támogatott.

✓ Másolja a többpartitós lemezeket is
✓ Nincs backup lehetőség

„Az ára túl magas, és csak korlátozottan használható.”

82%



ALLEN CARR'S STOP SMOKING

Kb. 4 000 Ft Global

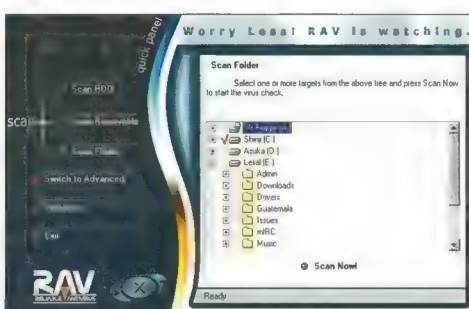
Software www.gsp.cc

A dohányzást nehéz abbahagyni, és a legegyszerűbb módszer természetesen az, ha az ember egyáltalán nem kezd hozzá a dologhoz. Egész iparág él a leszokni vágyó nikotínfüggőkből, az akaratőről azonban semmi sem pótolhatja. A saját állítása szerint 90%-os sikereségi arányt elérő Allan Carr pontosan itt lép színe. A program újra és újra elmondja nekünk amit már úgyis tudunk, amikor pontosan erre van szükségünk (a leszoktató a szokásainkhoz igazodik).

✓ Idegesítően meggyőző
✓ Idegesítő stílusban győzköd

„Lehet, hogy ez kell a gyengülő akarat-erő erősítéséhez.”

75%



RAV ANTIVIRUS

Kb. 8 000 Ft G-Data www.ravantivirus.com

Mivel ma már mindenki az interneten lóg – néhány szerencsés a szélessávú kapcsolatnak köszönhetően ráadásul egész nap fent lehet – a víruskereső köteletben beszerzendő programmá vált.

A RAV Antivirus sikerrel vadászta le a víruspusok többségét, a jelenlegi verzió már a levelezőprogramok nagy részébe is be tud épülni, hogy még a fertőzés bekövetkezése előtt lefegyverezze a kórokozókat, a Win XP felhasználók

pedig együttműködhetnek egymással, ám a RAV így sem hoz forradalmi újdonságokat. A célnak megfelelő, ám az ember valószínűleg inkább egy, a McAfee cég által készített teljes internetes biztonsági csomag megvásárlása mellett dönt.

✓ A tesztek szerint jól teljesít
✓ Nem olyan ismert mint a vetélytársai

„A vírusirtó programok többségéhez hasonlóan hatékony.”

82%

Mobilvilág

Telefonos újdonságok / érdekességek



Kedves Olvasó!

Örömmre szolgál, hogy ebben a hónapban is vendégláthatok az általam szerkesztett rovatban. Mióta mobiltelefon használok, mindig is tudatában voltam annak, hogy ezek az apró, nagy tudású, egymástól sokszor csak formában és kisebb finomságokban különböző masinák mennyire részei életünknek, mindennapjainknak. Tudom jól, mennyire feldob, ha egy klassz készüléket tesztelhetek néhány napig, pedig tulajdonképpen majdnem ugyanarra a célra használnom, mint a már kassé megunt darabokat. Sokunk pontosan e miatt azért is szeretné, hogy az később része legyen egyéniségének, megelégedésének. Ezt a választást szeretném megkönnyíteni az-azal, hogy objektív információkkal szolgáljak cikkeimmel és telefon tesztimelemmel.

Kellemes olvasást és jó szórakozást kívánok!

Várnai Zoltán
zoltan.varnai@unitedmedia.hu

Beszéljünk a 3G-ről

A telekommunikáció jelenkora.

Nagy varakozással fordulok sok társammal, sőt a mobil szolgáltatásokkal együtt az eljövendő harmadik generációs mobil rendszerek felé. Néhány évvel ezelőtt a 3G eljövetelel sokkal hamarabb prognosztizálták a távközlési ipar ismérőit és úgy tűnik, szkepticizmusuk mára csak növekedett.

A World Markets Research Centre (WMRC) piacelemző cég felmérése szerint a 3G szolgáltatásokból a korábban vártnál jóval alacsonyabb bevételekre fognak szert tenni az operátorok az elkövetkezendő 5 évben.

A felmérések szerint Nyugat Európában 2007-re mintegy 84 millióan fogják 3G telefont használni, ami mintegy 36 milliárd dollár bevételt produkál majd a mobil szolgáltatóknak. Ez az összeg sajnos 15 százalékkal alacsonyabb az UMTS Forum és Telecommunication által tavaly augusztusban közzétett prognózisoknál. Mindez mivel magyarázható? Mikor fordulhat meg végre a telekom cégek általános rossz teljesítménye és visszaesése?

A választ még a piac elemzők sem tudják pontosan megjósolni, ugyanis az egyetlen túl sok változót tartalmaz. A GPRS általános megjelenésére is túl sokat kellett várni és igazi 3G telefont sem láttam még sajnos. Kiváló kezdeményezés volt a folyamat felgyorsítására olyan alkalmazások elterjesztése, amelyek a 3G megnövekedett kapacitási adataitírtelen vidéman működni fognak, úgy mint az MMS, vagy a Nokia 6310-nál megismert mobilátarca alkalmazás, de a színes képernyőkre épülő HTML böngészés is ide tartozik. Amíg a valódi 3G rendszerek nem érkeznek el hozzánk, minden vállalkozó kedű mobilhasználó társamnak azt javaslom, szerezzen be egy 2,5G-nek is nevez-

zett GPRS-sel felszerelt mobil és ismerje meg a szolgáltatás előnyeit, különböző alkalmazások használatával, gyorsabb WAP-olással és azzal a tudattal, hogy már nem a hálózaton eltöltött idő, hanem az adatmennyiség után fizet.



Pannon a Pepsi Szigeten

A Sziget rendezvények forró augusztusi napjaiban hagyományosan megjelennek a mobilszolgáltatók is, különféle akciókkal, programokkal, valamint sok esetben telephínek extra bázsálomásokkal a megnövekedett forgalom biztosítására. Az idei rendezvények egyik élőlovasa a Pannon GSM lesz, aki először 2000-ben jelent meg az esemény támogatójaként. Az akciók között szerepelnek az extra nagy SMS üzenőfalak, amit a szigetlakók a tapasztalatok szerint előszeretettel használnak, hiszen a hatalmas kavalkádban és hangzavarban az SMS, mint a kommunikáció alapvető módja jelenik meg.

A kínálatban szerepel majd a mindenki által elérhető SMS információ szolgáltatás, a kártya és akku töltő állomások, valamint a Bee extrém park programjai ahol számtalan izgalmas program közül válogathat a látogató. Többek között találunk itt bejárárt kalandvárat, hatalmas szúlit, amelyekkel vállalkozó kedű pilótajelöltéket tölnek ki, valamint térbeli labrinnust is. A kulturprogramok kedvelőinek a Pannon világzene színpad nyújt változatos programokat, amely részleteiről a www.sziget.hu címen szerezhetünk majd részletes információkat.



MOBILJÖVŐ

Jövönéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?

MMS a másik oldalon is

Bekeményített a Nokia.

A Multimédiás üzenetküldés kereskedelmi bevezetése a világon egyeduralkodóan a Westel és az Encsson névéhez kötődik. Mint tudjuk, az Encsson T68i-vel és Westeles előfizetéssel ez a lehetőség már valóság vált itthon, de mi a legnagyobb versenytárs, a Nokia reakciója erre? A Finn világég egyik fő demonstrációja helyszínül Kínát választotta, ahol két egymástól független, de Nokia infrastruktúrával felszerelt szolgáltató GPRS alapú MMS szolgáltatást tesztelt sikeresen úgy, hogy a próbák közben a kliensek az MMS barangolási funkciót is kipróbálták. A tesztek Nokia 7650-es készülékekkel zajlottak, amivel digitális fényképeket és multimédiás elektronikus údvözlőkártyát küldtek egymásnak a tesztelők. A jelenleg elérhető keres-

kedelmi MMS szolgáltatások egyike a személyek közötti MMS-forgalom, mely egyfajta jelentősen kibővített, a szövegüzenet mellett fényképek, képek, hangok és beszéd küldését is biztosítja. Ha a mobiltelefonja két fő innovatív mozgatóereje, a Nokia és az Encsson után más gyártók is elindulnak az MMS felé, elképzelhető, hogy elterjedése felgyorsul és az alacsonyabb árkategóriájú modellekbe és beépítik ezt a technológiát. A GPRS-sel talán már eljutottunk erre a szintre. Mindehhez csak annyit tennünk hozzá ezek után: Hajrá MMS!



Rövid híreink



Mobil telvajak ellen

A telefon lopások megelőzésére számos szelímes megoldás született már. Nemrég számloltunk fel néhányat, azonosítjuk, de a legegyszerűbb megoldás talán most született meg. Az angol Allied Commercial Development is cég nemrégiben fejlesztette ki „Kobra” nevű terméket, amely nem más, mint egy hangos riasztó berendezés. A 120-140 decibels hang, amely akkor szól meg, ha rejtett lehet és a tolvaj kezében valószínűleg el is fogja. A tolvaj kezében valószínűleg el fogja. A tolvaj kezében valószínűleg el fogja. A tolvaj kezében valószínűleg el fogja.

Cseréljük le

Napjainkban a fressen eladott mobiltelefonok 54%-át régebbi modellek leváltására szánják a mobilhasználók. A mobil technológia szaktanácsadással foglalkozó Shostek Group cég felmérése szerint a 2005-ben ez az arány már 77 százaléka százaléka fog változni, ami meglepően magas szám. Ebben az évben csak az Egyesült Államok területén mintegy 130 millió mobiltelefon kerül ki a kukába, amely mintegy 65 ezer tonna veszélyes hulladékként jelenhet meg környezetünkben. Reméltem, ezt a problémát és annak súlyát időben felmérve használt mobiltelefon begyűjtő helyeket létesítenek a jövőben, ahol gondoskodhatnak a valóban feleslegessé vált és értéktelen darabok megsemmisítéséről vagy újrahasznosításáról.



Intel Manitoba

Manitoba névre keresztelte el az Intel a legújabb mobil eszközökbe szánt processzorát. A fejlesztés, amelyet találon „internet on a chip” néven is emlegetnek, 312 MHz órajelen ketyeg és az XScale processzormagyon kívül rendelkezik egy beépített DSP digitális jelfeldolgozó processzorral, valamint tartalmaz flash memóriát is. A lapka természetesen támogatja a GSM/GPRS technológiát is, ami manapság alapvető követelmény az ilyen célra gyártott eszközöknél. A mobiltelefon gyártók, ha a jövőben bevisárolnak az Intelnél az említett lapkából, könnyen elképzelhető, hogy az alacsonyabb kategóriákban is szélesebb körben elérhetővé válik a GPRS és a szolgáltatások egyébe széles skálája.



MP3 Ericsson módra

ma kapható a piacon. A kapcsolódó telefon menürendszere segítségével navigálhatunk a lejátszott szövegek között, amiket a sztereo hangszóróval kiváló minőségben hallgathatunk. A készülék a használatos tolmóto eljárás függvényében 30 vagy 60 percet tart ki a várakozásra képes és vásárláskor kapunk hozzá egy klasszikus szoftvert, ami egyrészt a PC kapcsolatot lehetővé teszi, másrészt a tolmóto eljárás módjait. A készülék a T28, T39m és az R300d Ericsson modellek képesül jelenlegi szolgá-



SONYERICSSON Z700

A CMD-Z sorozat formáiba bújtatott modell meglepően nagy tudású és újdonságokat tartogat.

A SonyEricsson létrejötté után néhány hónapot bizony várt kellett, mire a valóban közös néven futó modellek megjelentek. A Z700 egyike ezeknek a telefonoknak, ami a T681-vel egy időben lett bejelentve a hazai piacon. Formavilágával még a tipikus Sony CMD Z vonulatot képviseli: kicsiny zömök felépítés, viszonylag jól kezelhető billentyűzet és kiváló képernyő, ami a Z700 esetében színes és kellemesen nagy méretű.

A Java (J2ME) alkalmazások futtatására alkalmas eszköz működik GPRS hálózaton, és ismeri a Bluetooth szabványt is. A Java előnyeit maximálisan kihasználva, jó minőségű játékok kerültek be a készülék alap-szoftverébe, de további Java játékok tölthetők le és installálhatók könnyedén, melyeket a többszámú rendszert is kiszolgál. Különlegességként kell megemlítenem a Pocket Internet Explorer böngészőt, amely alkalmas a WAP oldalak megjelenítésén túl HTML tartalom megjelenítésére is. A Z700-as mindezen felül támogatja a legfontosabb Internet protokollokat, így mint a POP3-mat és az SMTP-t. A telefon rendelkezik egy 510 megajegyzés tárolására alkalmas, kiválóan szerkesztett belső telefonkönyvvel is, amivel kiválóan szolgálhatja akár napjaink üzleti felhasználóinak megnövekedett igényeit.

Összességében elmondható a telefonról, hogy magas színvonalú tudásával pontosan beleillik a megkezdett irányvonalba, amit a SonyEricsson létrejötté óta magának tudhat. A több platformot kezelő böngésző megjelent már az Igeretes P800-ban is, valamint a Java kompatibilitás is ezt az utat jelzi. Vajon mikor érhetünk el arra a pontra, amikor a SonyEricsson termékein csak tudásukban, hanem külső jegyeikben is harmonizálni fognak egymással és a design-ban nem az öröklött formavilág, hanem egy közös, újszerű küllem lesz az általános az összes készülékénél, a T68 egyszerű példáját követve?



→ Tények

Típus: SonyEricsson Z700
Ár: kb. 110 000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 91 x 50 x 24 mm
Akkumulátor: Li-Polymer
Súly: 95 gramm
Billentyűzet: 15 gomb + Jog Dial oldalkezelő
Kijelző: 256 szín, Nagyfelbontású
Beszélgetési idő: 3 - 8 óra
Készletléti idő: 200 óra
Extrák: GPRS, Java 2 micro edition támogatás, Pocket Internet Explorer, POP3, SMTP, saját telefonkönyv, WAP 1.2.1, Bluetooth

MOTOROLA V60

A fémháza bújtatott, rendkívül elegáns és kicsiny Motorola jól mutat a kézben.

A V66 formavilágát követve sikerült a Motorola mérnököknek megalkotni ezt az alumínium borítású apróságot, amely elegáns formájával és ergonómájával méltán említhető a legkellencebb küllemű mobilok között. A kijelzőt ennél a modellnél megduplázták, azaz összecusokott állapotban is értesülhetünk a hívott fél számáról a kékes háttér világítású külső kijelzőn. A telefon billentyűzete kemény műanyagból készült, ennek köszönhetően igen jól nyomkodható, és a V66-nál látottakkal ellentétben jól láthatóak, megfelelő nagyságúak a gombok.

A készülék menürendszere átgondolt, gyors és könnyedén testre szabható, hasonlít a T280-aséra. A magas színvonalat támogatja az 500 név tárolására alkalmas telefonkönyv, valamint a kiválóan működő magyar nyelvű prediktív szövegbevitel. Számos - már extrának nem számító - funkció került még a telefonba, úgy mint a három játék, naptár, számlológép, valutaátváltó.

A készülék, bár kategóriájának kiváló formájú elővasa, tudásával bizony elegendő vegyes képet mutat. Nem került bele sem Bluetooth, sem MMS vagy EMS lehetőség. A GPRS lehetőség része ugyan a rendszernek, sajnos nemigen tudjuk kihasználni, hiszen nincs beépített modemünk, de még infraportunk sem, amivel a PC kapcsolatot is kezelhetnénk és a WAP böngészőnk sem a már fejlettebb 1.2.1 verziót támogatja. Pozitívumként említenéd viszont, hogy az infra hiánya ellenére a PC kommunikáció USB vagy egyszerű soros port segítségével megoldott és a szinkronizáció a Motorola hagyományokhoz híven elég könnyen megy.

Mindent összevetve sajnos a készülék ár és érték aránya nem mutat túl vonzó képet, a tervezés és a szoftver még nem teljesen kiforrott és a tudásszint sem harmonikus. Ha belsejéből nem is, leginkább extravagáns külsejéért fogják megvásárolni a készüléket az elegáns és fiatalos divatot kedvelő mobilhasználók.



→ Tények

Típus: Motorola V60
Ár: 99 000 Ft, Pannón előfizetéssel
Rendszer: GSM 900/1800/1900
Méret: 80 x 44 x 18 mm
Akkumulátor: 600 mAh Li-Ion
Súly: 110 gramm
Billentyűzet: 17 gomb + Navigációs gomb
Belső kijelző: Monokróm, 96 x 24 pixel
Külső kijelző: Monokróm, 96 x 16 pixel
Beszélgetési idő: 5 óra
Készletléti idő: 170 óra
Extrák: GPRS, hanghívás, hangvezérlés, vibra funkció, WAP böngésző, diktafon, prediktív szövegbevitel

PCFvélemény

➤ A böngésző a színes kijelzővel kiváló lehetőség internetezésre
➤ A Jog Dial oldalkezelővel még mindig nem tudok kibékülni

„Ha formatervezésben nem is, de a telefon tudásával sikerül előbbre lépni.”

89%

PCFvélemény

➤ Gyönyörű forma és kettős display teszi vonzóvá
➤ Tudása nélkül hiányos, és sajnos nem Bluetooth kompatibilis

„Jo stílusa van a telefonnak, de azt hiszem emylejt már többet is elvárunk.”

84%



TRIUM NEPTUNE

Az alacsonyabb kategóriák egyik legjobb designját mutatta be a Trium ezzel a modellel.

A mobilrovat sajnos néha a kellenél többet foglalkozik extra és magasabb kategóriás készülékekkel, de ezt a tendenciát most megváltoztatjuk, ha az amúgy remekbeszabott külsője a kisebb tudású Trium Neptune-ről szólunk. A kis kétnormás készülék mondhatni extra lekerekített formájú, billentyűzetét átlátszó, lehajtható nem aktiv flip fedi. Az ergonomiai szempontok figyelembevételénél a forma jól vizsgálódik, a készüléket könnyű tartani, kézbe venni, viszont a puha gumból készült gombok, különösen a kör alakú navigációs gomb használata zavaró, kissé bizonytalan.

A grafikus felhasználói felület könnyen olvasható és sokszor találkoznak animált ikonokkal is. Beépítettek egy WAP böngészőt, ami a maximális 14,4 kbit/s sebességű adatátvitellel már egész jól használható. Az extrák között szerepel továbbá a T9 prediktív szövegbeviteli rendszer, a vibra funkció, valamint a 100 bejegyzés tárolására alkalmas telefonkönyv. Nem mindennapi ebben a kategóriában, hogy a telefonnal szöveges feljegyzéseket lehet készíteni, de a Neptune esetében a tervezők erről is gondoskodtak. Emeltesre méltó még az asztali kihangosító rendszer, aminek a hangszoja a telefon hátoldalán kapott helyet, míg a mikrofon természetesen az elején.

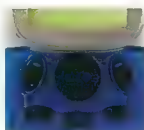
Összességében a telefon kategóriájának egy jól megtervezett és kellemes darabja. Természetesen itt nem beszélhetünk GPRS-ről vagy beépített modemről, sem hatátdőnőnaplóról, de van egy jól megtervezett egyszerű telefonunk, aminek elég erős, 800 mAh kapacitású akkija is kiválóan szolgálhat minket. A telefon ár értéke aránya messze jobb, mint néhány magasabb kategóriás társáé, hiszen itt alapvetően más a megközelítés. Alacsony árat szemlélve az jut eszembe, hogy lám, ennyire még ez is benne van, míg más esetekben, drágább telefonok vizsgálatakor pont az ellenkezője, sokkal kritikusabban figyelem, mit is kapok a pénzemért.

PCFVélemény

➤ Elég erős akkival szerelték fel, ami sokáig nem hagy cserben.
 ✖ A gombok, különösen a navigációs gomb nehezen kezelhetők.

„Kiváló diákelefon, de mindenki-nek ajánlott, aki az egyszerűsége-t részesíti előnyben.”

80%



→Tények

Típus: Trium Neptune
Ár: kb. 15 000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 120 x 50 x 28 mm
Akkumulátor: 800 mAh / 3,8 V / NiMH
Súly: 120 gramm
Billentyűzet: 14 gomb
 + Navigációs gomb
Kijelző: Monokróm, Nagyfelbontású
Beszélgéti idő: 180 perc
Készenléti idő: 130 óra
Extrák: Részg. hívélgzés, WAP böngésző, fax és adat-átvitel: 14400 bps, prediktív szövegbevitel, beépített modem, aktív flip, asztali kihangosítás.



NOKIA 7210

Háromsávós a Nokia legújabb, elegáns tervezésű színes képernyős divattelefonja.

Az idei esztendő harmadik negyedében érkezhet el hozzánk, azaz kereskedelmi forgalomba kerülhet a magyar piacon a Nokia 7210. A telefon a mobil technológia kínálta lehető legtöbb tudással vértékelt fel, azért hogy az aktuális trendeknek megfelelően, sőt azon túlmutatóan új hardver fejlesztésekkel kápráztassa el a mobilfelhasználókat. Formáit szemlélve, az eleganciát és extravaganciát látom az alapvető tervezési motívumoknak. Billentyűzete egyedű, rendkívül szép, de talán nem egészen kényelmes, a gombok helyén mintha mindig gondolkodni kellene. A telefon természetesen GPRS kompatibilis és a hagyományos, már majdnem alapfunkció WAP 1.2.1. böngészővel is felszerelt. Találunk még beépített FM rádiót, amelyet a kilinomult hangrendszeren keresztül élvezhetünk, mely képes MIDI file-ok és polifonikus csengőhangok lejátszására.

A valódi újdonságokat szemlélve a következő ötlettel találkozunk: A Nokia 7210 az első telefon, amely kisméretű színes képernyőre optimalizált, új Nokia Senes 40 felhasználói felületen alapul. A telefon színes kijelzője 4096 színt támogat, és az MMS-sel együtt a kommunikáció gazdagabb módját kínálja a felhasználóknak. A készülék a továbbiakban támogatja a Java 2 Micro Edition (J2ME), a Java technológia kisméretű, fogyasztói elektronika cikkek számára tervezett változatát is. Talán a leginnovatívabb fejlesztés a 7210 telefon a Pop-Port interfész-családkozója, ami a Nokia telefonok sorában is az első. A Nokia Pop-Port csatlakozó lesz majd a jövő Nokia telefonjának elsődleges interfész-családkozója, melyet a mobil környezet számára terveztek, és olyan fejlett funkciókat támogat, mint a digitális tartozék-azonosítás, sztereó hangminőség, és a gyors adatkapcsolat.

Mindent összevetve a telefonról rosszat nemigen tudnék mondani. Fantasztikus lehetőségekkel tartogat a munkában és a szórakozásban is és valószínűleg a színes kijelzős telefonok versenyében kiváló helyezést ér el.



→Tények

Típus: Nokia 7210
Ár: kb. 130 000 Ft
Rendszer: GSM 900/1800/1900
Méret: 106 x 45 x 17,5 mm
Akkumulátor: Li-Ion
Súly: 83 gramm
Billentyűzet: 15 gomb
 + Navigációs gomb
Kijelző: 4096 Szín, Nagyfelbontású
Beszélgéti idő: 2 - 5 óra
Készenléti idő: 150 - 300 óra
Extrák: MMS, GPRS, FM rádió, polifonikus csengőhangok, Java 2 Micro Edition, Pop Port interface, WAP 1.2.1, beépített kihangosító, hatátdőnőnapló, Java játékok.

PCFVélemény

➤ A Pop-Port interface ígéretes lehetőségeket tartogat.
 ✖ A billentyűzet szép, de az alsó gombok nehezen kezelhetők.

„A telefon a formatervezést a csúcstechnológiával ötvöző stílus-tanulmány.”

92%

>>Bármely, előzetes szerepjáték-tapasztalatok nélküli játékos gyorsan elsajátíthatja a *Dungeon Siege*-t



DUNGEON SIEGE

Microsoft www.dungeonsiege.com
RPG tapasztalati pontok nélkül? Mi folyik itt?

Minimum: PII-333, 64Mb
(1.28Mb az XP-hez), 8Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-800, 256Mb,
32Mb 3D kártya

Kevésé meglepő módon a *Dungeon Siege* Chris Taylor agyszüleménye – ő felelős a *Total Annihilation*-ért is. Ez az RTS, amely stílusában és technikailag is felülmúlta elődei, eleganciájával és a harmadik dimenzió vezetésével is kitűnt társai közül. Vajon a forradalmi új játék tervezője bele mer vágni a szerepkártyák kategóriába is? Hát persze. De vajon sikerrel jár-e?

A szerepjáték más kategória. Míg egyesek a *Baldur's Gate* összetettségére vágnak, mások inkább a *Diablo*-ban megismert leegyszerűsített gyilkolósít kedveik. Maradtak vajon új területek? Ezen a nyáron két olyan játék is megjelenik, amely az első utat követi: a *Morrowind* és a *Neverwinter Nights*; a *Dungeon Siege* azonban szinte teljesen

elhagyja a stílusa jellemző statisztikákat, és inkább a sebességre és egyszerűsége koncentrált. Bármely olyan játékos, akinek nincsenek tapasztalatai a többszereplős szerepjátékokkal vagy a varázslat- és képességrendszerekkel, gyorsan elsajátíthatja a *Dungeon Siege* kezelését. Ez egyrészt a barátságos felületnek és a fokozatos tanulási folyamatnak köszönhető, másrészt annak, hogy a hagyományos RPG stílust meg lehetősen megnyírbálták.

Számok nélkül

A történet és a bevezető kissé fantáziátlan: főszereplő egy farmer az Ehb Királyságban. Mindennapos élete feje tetejére áll, mikor a területet lerohanják a Krug nevű gonosz teremtmények – az általában szervezetlen lényeket azonban magasabb hatalmak irányítják. Míg a többiek celláikban remegnek, rád hárul a szokásos gonoszszűző feladat. Érdekes módon induláskor nem választhatsz képességeket vagy osztályt, csupán

megjelenést és nemet. Ahogy haladsz előre, képességed harci stílusodnak megfelelően fejlődnek: tehát ha csak közelharc-fegyvereket alkalmazol, közelharc-képességeid és erőd nő. Mágikus hatalmad – bár használhatod – nem fejlődik. Mivel csupán három számérték (erő, ügyesség, intelligencia – magyarul közelharc, távolsági fegyverek, mágia) és négy képesség (közelharc, távolsági harc, természetmágia, harci mágia) jellemzi hősedet, a játék statisztikai oldala igen kurta marad.

Míg a legtöbb szerepjáték a kiválasztott osztálytól függően különféle korlátozásokat alkalmaz, itt ezt nem veszik túl szigorúan. A fegyverek, páncélok használatát csak az ehhez szükséges minimális értékek korlátozzák: egy nehézpáncél vagy harci kalapacsot csak az erős karakterek használhatnak, míg a hatékonyabb lakkal csak az ügyesek harcolhatnak. A mágiarendszer is egyszerű maradt. A varázslatokat megtalálni ill. megvásárolni lehet, a legtöbb vég-

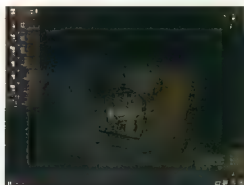


>>HELYEK, HELYEK, HELYEK

A világítás, a táj és a hangok a *Dungeon Siege* nem csak harangokból áll.



01 A hid kiűve, így megcsodálhatod a vízesés szédítő látványát. És szívhat egy kis friss levegőt – nem lesz rá sok alkalomad.



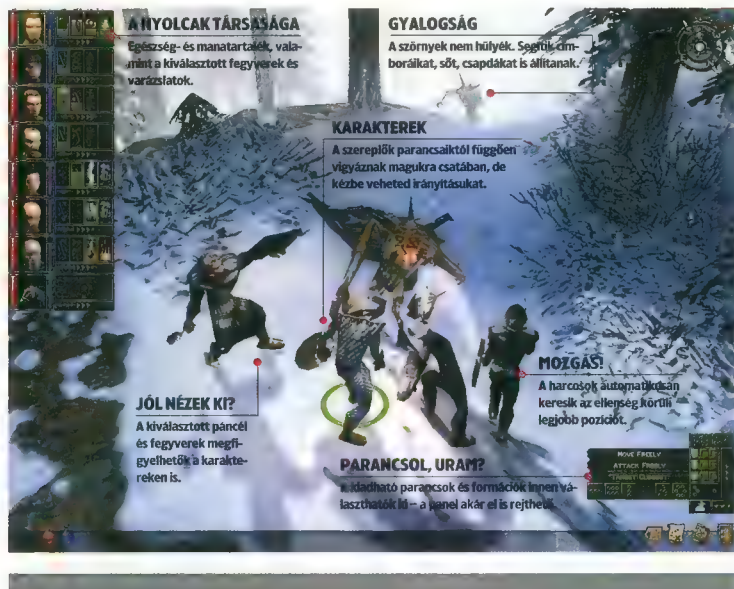
02 A bányákban igazi klausztrófia törhet rád – nem is említve a sötétség teremtményeit, akik alig várják, hogy harcosra vethessék magukat.



03 A jégbarlangok számos élő veszélyt rejtnek. Itt is látható a pályatervezők magaslatos és mélységek iránti szeretete, ami miatt sosem válik egyhangúvá egy szint.

>>VIDÉKI SZÖVETSÉG

A *Dungeon Siege*-ben valóban szórakoztató a vadászat – és könnyű beletanulni is.



>>A megszakítás nélküli környezet manapság olyan ritka, mint a fehér holló.

telenszer használható: a hatalmasabbak ellövéséhez szükséges a megfelelő képesség magasabb szintje, de ezen kívül minden csodálatosan átlátható. A megkötések nélküli rendszerek koszonhetően a kezdők gyorsan tanulnak, a haladóknak pedig nem kell a kézikönyvet bujniuk.

A játékban történő előrejutás kelle-mesen gyors és izgalmas, amely nem kis mértékben a lineáris szerkezetnek kö-szonhető. És bár sok játékos elítéli a li-

neartást, csupán a kivitelezésétől függ a végeredmény – az útad mindig nyilván-való, számos alküldetessel, tehát úgy érzed, gyorsan és időpazarlás nélkül mozogsz. Hasonlóképpen nyilvánvaló, hogy az útvonalat sem te választod meg: a külső területek szikái és faso-portjai csupán a szabad tér bernyomását keltik, valójában kevés lehetőséget hagynak. A föld alatti barlangok elágaz-nak és sok ajtót is találsz, de a ravasz ki-villezésnek köszönhetően végül min-dig ugyanoda lyukadsz ki, miközben nincs az az érzésed, hogy az orrodnál fogva vezetnek.

Makacs őszvérek

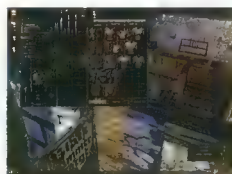
Utadon belefutsz majd pár beszéde-sebb emberbe: néhányuk felajánlja, hogy csatlakozik hozzád (vagy a felsőbb eszmék, vagy a csörgő aranyak hatásá-ra). Így gyorsan összegyűjthetsz egy változatos képességekkel rendelkező csa-patot, és kedved szerinti használhatod őket. Egy csapatának azonban minden-kefelett fontos: az őszvér. A minden jobb kereskedőnél beszerezhető máhás boldogan elcipeli a összerabolt zsák-mányt. Mivel a csapat legfeljebb nyolc-tagú lehet az őszvért is beleértve, takti-kailag hátrányba kerül. Elméletileg vehetsz belőlük többet is, de ezzel túl



Egyedül kezdesz, és nem bujkálhatsz örökké a pincében



Bármely küldetést elvállalhatod, nem igazán ágaznak el az útvonalak



Kéves boltot találsz és messze vannak egymástól, de az árak elviselhetők

sokat áldozni föl – bár elszórnak a csatából és rúgásuk erős, ha egy erő-sebb szörny sarokba szorítja őket, nincs esélyük. Mindenesetre elengedhetetlen a jelenlétük, már a kedves animációk miatt is.

Földalatti mozgalom

A *Dungeon Siege* nevéhez hűen nagy-részt valóban a barlangokban játszódik. Pontosabban barlangokban, bányák-ban, kastélyokban, romokban, kripták-ban és földalatti üregekben. A te felada-tod, hogy megostromold ezeket. A lénveg, hogy kalandjaid során hatal-mas barlangrendszereken hatolsz majd át, amelyek mintha sosem akarnának véget érni, és melyek egyre messzebb visznek a néhány, játékban szereplő vá-ro-s biztonságától. Ritkán érzed, hogy ér-dekes visszafordulni, hiszen úgyis rö-gtön véget ér – vagy nem? Senki sem szereti visszafele végigjárni a megtett utat, a *Dungeon Siege*-ben pedig ez ritkán fordul elő, mivel mindig van kiút a végén; vagy egy bányalít, vagy szabad-ba vezető lépcsők.

És itt jössz rá: nincs töltőgötes! Még az egyik hatalmas területről a másik-ra történő áthaladás során sincs szünet. Csak kómsz, és a szabad tér varázslato-san megjelenik: semmi képernyő, „ké-



Kulcsfontosságú rész vagy csupán lehetőség a színes fények bemutatására? Te döntöd el.



A csapat összeállítása tetszőleges, de szükséged lesz sok közelharc-szakértőre



Ha túl sokat pakolsz öszvér barátunkra, inkább a halált választja...

rem várjon" felirat, se hasonlók. Annyi szentigaz, hogy a játék sokat követel a gépedtől (a sok RAM segít a pálya meerveleméről történő folyamatos beolvasásában), de a megszakítás nélküli környezet manapság fehér holló. Nem elég, hogy nincsenek idegesítő szünetek, de a környezet hatalmaságának érzete még erősebb lesz.

Nyolcan, mint a...

Talán úgy véled, nyolc szereplő irányítása problémás, kóbor beindul a banzáj, de tévedsz. Alapvető beállítások szabályozzák csapattagaid viselkedését és támadásait, ezek pedig automatikusan életbe lépnek, ha közel az ellenség. Csak vászold ki a használni kívánt fegyvereket és varázslatokat, az MI mindent elintézt helyetted. A játékot meg is állíthatod, hogy taktikai parancsokat adj ki, de egy idő után erről úgyis leszoksz. A harcosok egészsége alacsony? Csak nyomd le a [H]-t, hogy a fele egészségénél kevesebbel rendelkezők lehajtsanak egy gyógyító italt (feltevé, hogy van náluk ilyen). Ugyanez a mana-pontira is igaz: az [M] lenyomásával pótolhatod. A varázslatokat részletesen is ki lehet írten, így nem vész kárba egy csepp se.

Csak egy pillantást kell vetned a képernyőfotókra, hogy rájöjj, a *Dungeon Siege* első osztályú látványvilágot kínál – főleg az RPG-khez képest, ahol ezzel

kevésbé foglalkoznak. És a képernyőfotók nem adhatják vissza az animációk, környezeti hatások és mágius tűzijátékok hatását. Minden szörny újabb grimasszal ugrik, rohan, vetődik a csatába. Minden új varázslatnál lenyűgöző, ahogyan bevilágítja a barlang szegleteit színes fényével. Még az új eszközök felszerelésénél is ráközelíthetünk karakterünkre, hogyan áll rajta. Ezalatt a papíros megbarnul, a nap felkel, a hó finoman szállingózik és a sziklák a távolba vesznek. Gyönyörű látvány, és a kiváló zene pótolja a gyengébb hangeffekteket hiányosságait.

Beszélni nehéz

Ezek a hangulatalemek azonban csupán részben feleltetik a játék egyéb területeinek sekélyességét. A *Baldur's Gate* rajongói hiányolni fogják a szereplők egyediségét, akik szinte a teljes játék során veled vannak: sosem tesznek megjegyzéseket vagy javaslatokat. A városiakból, akikkel találkozol, egy kaptalára mennek és soha sincs semmi mondanivalójuk; a mellékes küldetések pedig épphogy megütik a színtet. Sőt, az egyszerűség néha már szélsőséges méreteket ölt, és a *Diablo II* hatása gyakran tagadhatatlan. Mivel nincsenek csapdák és a kincsek feltértelezése is egyszerű, vilámgyorsan végigrohansz a területeket (igaz, egyjátékos módban még így is 40

óra körül jár a teljes játékdő). Kifinomultabb rejtvenyekkel és fejlettebb NPC-kkel a *Dungeon Siege* valóban csúcsmínőségűvé válhatott volna.

Mindent összevetve Chris Taylor elégedett lehet, hiszen elérte, amit akart. A *Dungeon Siege* egy egészen megtervezett, gyönyörű tájakat felvonultató kalandjáték, amelynek technikail kivitelezése példaértékű. Bár a komolyabb szerepjátékok rajongói hiányolják majd a mélységet, a többiek nem fognak unatkozni. **PCF**

NEHAGYDKI



Talán nem tűnik nagy számnak, de a *Dungeon Siege* folyamatos kialakítása (nincsenek töltőképnyők, a környezetet folyamatosan olvassa be a játék a meerveleméről) nagyban megkönnyíti a játék egységességének érzetét. A töltési szünetek nélküli a szabad terek és barlangok közötti átmenet hihetetlenül hangulatos – az ehhez hasonló rescsőg iftek valóban érzetik, milyen mélyen is vagy.



PCFVélemény

Technikailag példaeértékű, szórakoztató
Kissé sekélyes

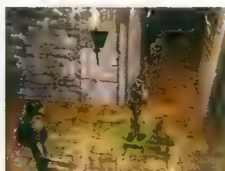
HASONLÍTO KERESELT
Diablo II 90%
Baldur's Gate II 14%
Személyes: 70%

„Rengeteg akciós és kaland, kevés szerepjáték.”

88%



Az átmenetek lenyűgözők: se töltőképnyők, se szüvegek



Az ősrégi csalogatós technika tökéletesen bevállik, főleg a tompább zombiknál



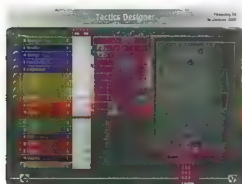
A lövésznyörök ritkák és egytől egytől lenyűgözők. Komolyan felülnek



Túl kevés a fejtűrő – ezek a lífték megosztják a csapatot, ami veszélyes

SVEN GORAN ERIKSSON WORLD CUP MANAGER

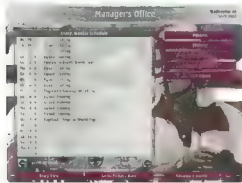
Próbáld ki magad az angol válogatott élén! Kövesd a tanácsokat, amelyeket a valódi mester osztott meg a PCFormat stábjával.



A Tactics Designer segítségével kidolgozhatjátok a szívetekhez közelálló stratégiát.



A németek vesztesre állnak. Még négy gól, életségű lesz a dolog...



A menedzseri irodában összeállíthatjátok az edzőtervet is.

**„Fantasztikus volt.
A számítógép nagyon
reálisan viselkedett.”**
**SVEN GORAN
ERIKSSON**

A valódi élet néha sokkal emlékezetesebb dolgokat produkál, mint a virtuális valóság. Amikor Sven Goran Eriksson kinevezték az angol nemzeti 11 vezetőjévé, miután Kevin Keegan lemondott a tisztségről a VB selejtezők kezdetén, a svéd szakember csaknem lehetetlen feladattal szembesült.

A legelső, amire az angolok számíthattak, egy csoport-érintő volt, amellyel kiúthattak a világbajnokságra. Erikssonnak akkor sem lett volna nehezebb dolga, ha csukott szemmel kellett volna betárolnia a papába a felpályáról. Ennek ellenére kiválóan megoldotta a feladatot. Az angol válogatott megnyerte a soron következő öt meccsét, köztük egy 5-1-es hódítást a Szürrealis Percek stadionjában, München mellett, majd indult a görögök legyázására. Taktikai húzásai és pszichológiai eszközei segítségével olyan eredményeket ért el, amelyekre egy futballrajongó sem számíthatott. Alighanem hosszú ideig emlékezetes fog maradni, mint Sven Goran Eriksson sokkal többet teljesített, mint amennyi reálisan elvárható lett volna tőle a labdarúgás kiszámíthatatlan edzői világában.

Svédcsavar

Miután a Sven Goran Eriksson World Cup Manager júniusra piacra dobása alkalmából volt lehetőségünk beszélgetni az őszhajú mesterrel, hamar megtaláltuk sikerének kulcsát, amely a játékokban is tükröződik.

„Megtekintettem a játékokat, amely igen szórakoztatónak bizonyult” – mondta Eriksson, miután eltöltött egy délutánt az Anco fejlesztőivel, hogy néhány utolsó simát elvégezzek. Sűrű programja ellenére még erre is volt ideje a mindig nyugodt, udvarias szakembernek.

„Fantasztikus volt. A számítógép nagyon reálisan viselkedett – tréfált Eriksson – ott állt az irodában és problémákat oldott meg”

Nem gyakran adatik meg a lehetőség, hogy az angol válogatott mesterétől kérhetünk tippeket, hogyan is kell jól játszani egy futballmenedzser-játékkal. Ezen programok rajongói tudják, hogy a taktika és az edzés egyaránt alapvető fontosságú a győzelemhez. Lássuk mi a véleménye erről annak az embernek, akit a futballvilág egyik legnagyobb stratégájának tartanak. Glenn Hoddle a háromfős védelmet kedvelte, Kevin Keegan, a pálya egész területén hármas egységekkel operált, Eriksson azonban a 4-4-2 megrögzött híve. Miért a 4-4-2? A mester gyorsan felszucci a csapat vizuálisát egy darab papírra. „Támadásnál előnyös, ha a középre koncentrálni rohanjunk le az ellenfelet. Ha a szárnyak erősek, középen nem marad elég

erő. Ezért jó a 4-4-2, mert egysúlyban van a támadás és a középvédelem. Ezt a felállást szeretem a legjobban, de előfordult már, hogy 4-3-3-all léptünk pályára.

„Játszott már úgy is, hogy négy ember volt hátul igaz?” „Igen-igen, elő-elfordult. Ez is egy kiegészítő felállítás és Angliában a játékosok hozzá is vannak szokva. Csupán kevés csapat nem él ezzel a lehetőséggel. A Tottenham például ilyen.” Valaki bedobja, hogy amikor a Spurs 4-4-2-es felállással játszott a Chelsea ellen, 4-0-s zakót kaptak. Általános derűség, beleértve Eriksson mestert is.

Jó családból

A Sven Goran Eriksson World Cup Manager az Anco Player Manager-ének motorjára épül, amely nem akármilyen elbírásban részesült a VB-re való felkészülés jegyében. Megnézhetjük az csapatok listáját, a játékosok előmenetelét az angol csapatokban és az európai alulakutaknál is. Dönteni csak ezután kell, beveszték-e őket saját válogatottakba. A focistáknak különféle edzőprogramokat lehet előírni képességeik fejlesztése érdekében. Miután bekerültek a csapatba, a különböző adottságok fontosságát is beállíthatjuk. Még az is kiválasztható, hogy a játékosok milyen agresszívak legyenek, ha elszámitatjuk magukat, egy barátságos mérkőzés csúnya vereségbe torkolhat. A játék igazán azonban természetesen a taktikai felkészülés adja, mint a menedzser programjánál általában.



„Tiszára mint az életben” – ha valaki, hát Sven csak tudja.



A németek még mindig vesztenek. Hiába, Sven mester taktikáját nehéz kijátszani.



Veszélyes szabadrúgás, de az angol sorfal jó helyen áll.

Milyen fontosságúak a cserék? Elég a kezdőket különféle formációkban a gyeprre küldeni? Mennyire fontos a nemzetközi játékosoknak, hogy saját, jól megszokott pozícióikat játsszák? Ez utóbbi egy kulcsfontosságú kérdés, amelyet a nagyobb erőpróbák – mint például az idei VB – előtt is mindig számításba vesznek. Ha jól okoskodtak, az ellenfél nem sokat tehet az „idegen” posztján játszó csatárral, ha azonban nem jön be a taktika, az akár az egész bajnokság elvesztéséhez is kerülhet.

Klubélet

„Úgy vélem fontos, hogy a játékosok ugyanazt a posztot játsszák, mint nemzetközi klubcsapataiknál. A magyarizációt igen egyszerű: az angol nemzeti tizenegyet edzőjeként csupán igen rövid idő áll rendelkezésemre, hogy minden lehetséges kombinációt kipróbáljak. Ez azonban a világ összes országában így van. Az idő egyszerűen túl rövid, hogy az ember forradalmasítsa a stratégiát. A labdarúgásban minden apró részletre nagyon oda kell figyelni. Kiemelkedő fontosságú egy megfelelő struktúra felállítása, ahol mindenki tudja és teszi is a dolgát. Ezt persze mindenkinek el kell fogadni, ugyanis ha valaki nincs

rendesen motiválva, nem születhetnek jó eredmények sem.

Eriksson beismeri, hogy edzési programja részeként nem igazán használja a számítógépet, de kellemes meglepetésként érte, hogy mennyi hasonlóságot lehet tapasztalni a virtuális, illetve a való életben történő csapatrányítás során. Ez azonban alighanem érthető, mivel a menedzserjátékokban általában jelentős a statisztikák szerepe. Eriksson pedig maga is olyan, hogy az edzések során kiterjedt nyilvántartást vezet az egyes játékosok teljesítményéről.

Valóban belebujhatunk tehát egy valódi futball-edző bőrébe a játék segítségével? Eriksson szerint igen, „Ismerős volt a terep, nagyon is ismerős. Izgalmas, ahogy az ember böngésző a statisztikákat, kiválasztja a keretet, illetve játékosok után kutat, akiket alkalmasnak ítél bizonyos posztokra. Megnézhetjük hány ballábás focista áll a rendelkezésünkre, beállíthatjuk az offenzívát, illetve a védelem mértékét, típusát és még sorolhatnám. Nagyon érdekes élmény volt.”

„Az angolok edzőjeként, igen kevés időm van, hogy minden stratégiát kipróbálhassak.”

SVEN GÖRAN ERIKSSON

Hosszabbítás

Erről a ballábás dologról mindannyian azt gondoltuk, hogy freudi elszólás. Angliának gondjai vannak a bal szárnnyal. Erről szólt volna a közös munka az ANCO-val? Egy kis segítség Svennek, hogy megtalálja a megfelelő ballábás embert?

„Csak egy példa volt” – mosolyog a svéd mester

Bücsűzés előtt még egy utolsó kérdést felletünk Eriksonnak. A kommentátorok sokat kritizálták Kevin Keegan-t a 2000-es EB-n, amikor az angolok 2-0-ra vezettek, ám a portugálok a közép-pályát lerohanva végül 3-2-re győzedelmeskedtek. A szakértők szerint: Keegan nem hajtott végre időben megfelelő stratégiát változtatásokkal és ez a válogatott győzelmébe került. Mit tett volna Sven Goran Eriksson egy hasonló helyzetben, amikor az általa irányított csapat 2-0-ra vezet? A mester megfontolja a választ, majd felel: „A legjobb, amit ilyenkor tenni lehet, egy harmadik gól belövése. Akkor a meccs már tényleg a zseben van.”

Egyszerűen hangzik, ugyanakkor kivitelezni koránt sem egyszerű. Akár csak a legjobb menedzser játékokban sikerre vinni egy csapatot. De talán Sven tanácsait megfogadva győzedelmeskedhetünk. **PCF**



>>FEJES GÓL

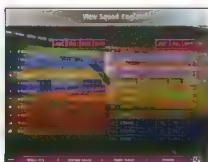
Az angolok edzőjeként nézve a dolgokat, kicsit aggasztó, hogy Beckham csupán 41-et kapott Leadership-jére. Szerencsére az intelligenciájára viszont egy keresztszást, így a fejlődés nem lesznek gondjai. Vajon a frizurájára hány pontot kapna?



01 Az angolok edzőjeként nézve a dolgokat, kicsit aggasztó, hogy Beckham csupán 41-et kapott Leadership-jére. Szerencsére az intelligenciájára viszont egy keresztszást, így a fejlődés nem lesznek gondjai. Vajon a frizurájára hány pontot kapna?



02 „Hmm, vajon honnan tudom meg, hogy ballábásak-e?” – töprengött Sven, ahogy a játékosok listáját böngészte. Vajon Curtis Woodhouse ballábás? Reméljük nem...



03 Készen áll a felelmes tizenegyet, hogy drákói edzésprogramod teljesítése után leigázzák a világot. Fel a térdvédből, meg a stoplis csukát és irány a gyeprre! Kész a tanácsokat Sven!

>>> Van valami végzetesen vonzó abban, ahogy ugratóról ugratóra hajtasz anélkül, hogy a kisebesedett térded miatt kellene aggódnod.



Ebben a részben ójak a talajközeli trükkök, itt aztán maradhatasz földhözragadt.



Minden szinten bizonyos számú feladatot kell végrehajtandó, hogy továbbléphess.



A grafika jobb, mint valaha. Életmagyságbán csodálható azokat a heges térdeket.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activision www.activision.com

A konzolok fenegyereke visszatért, hogy elintézzé a PC-játékosokat is.

Minimum: PIII-450, 32Mb, 3D kártya
Ajánlott: PIII-600, 128Mb,
32Mb 3D kártya

Furcsa, hogy a játékipar legnagyobbja szinte mindig teljesen hétköznapi fickók. Mario egy kővér, munkáshabába bújtatott szivar volt, ne-

vetséges arcszórzettel megfelve. 21-ik századi megfelelője egy 30 év körüli fickó, ahogy nyüzsgött pólójában egy szál deszkán áll. Hihető, vagy sem, a divat-bóhóc, középkorú főhős pont az, amit a közönség a játékoktól elvár.

Tony első PC-s tiszteletkört könnyű elfelejteni – elvégre annyival jobban mu-

tat a kép egy szélesvásznú tévéen, mint egy 15 colos monitoron. Ennek ellenére a tavalyi THPS2 egy jó játék volt, bár a PC-s verzió kicsit lassabban futott, mint az eredeti PlayStation változat. Van valami vérszédítő és végzetesen vonzó abban, ahogy ugratóról ugratóra hajtasz anélkül, hogy a kisebesedett térded, vagy a kisgyerekek beszólásai miatt kellene aggódnod, mint ahogy általában ez történik, ha kóvász megcsúsztatni a deszkádat. A lényeg – csakúgy mint a legjobb dolgok az életben – igen egyszerű: zúzz be lélegzetelállító trükköket, kísér végig a karakteredet a nemzetközi gördeszkás hírnévig, mindeközben további ujjpercegyes, kombinált modulátokat végrehajtva, majd dicsekedj el pontjaidal a helyi talponállóban.

Becsengetnek?

Mint ahogy az már lenni szokott, ez az epizód néhány csillogó felhanggal többet mutat fel az előző résznél. Önmagában ez sem rossz – a felhangok elég szépen és tisztán szólnak ahhoz, hogy a THPS3-at egy figyelemreméltó játékká tegyék, egészen addig, míg valaki elő nem áll még lélegzetelállítóbb megoldá-

>>> AZ OLLIE-K KOMÉDIÁJA

A THPS3-ban nemcsak a skatolás, hanem a szöveg is fontos szerepet játszik. A játékban három neld, hogy mien-



01 A Kanadában játszó pályá a fagyos légkör ellenére esetenként igen derűs – itt éppen egy szerencsétlen nyelvén kell átdecskáznod, hogy megszabadítsd a jeges oszloptól...



02 A deszkás divatházban tényleg röhejeset alkothatsz: mi leginkább a sörösdoboz-szírvoszálal sapeszt kedveltük, különösen napszemüveggel és batikolt pólóval társítva.

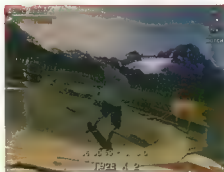


03 Nem szándékos, de mindig vicces ahogy sportolók próbálnak oratori képességeikkel villogni – a tutorialban Mr. Hawk kísér végig. A deszkások, nem a szónokok számítanak.

sokkal. A grafika – köszönhetően a játék PSX-ről PS2-re történő átírásának – a sorozat eddigi legjobbja, a fejlesztők a konzolos hagyományokkal végleg szakítva kifejezetten PC-hez igazodva finomítottak, alakítottak rajta.

Tony világa ezúttal sokkal meggyőzőbb, a deszka nélkül maradt gyaró puhatestűek megjelenése jóval magával ragadóbb élményekkel és kihívásokkal szembesíti a játékosokat. Az összes olyan gyalogost veszélyeztető húzás, melyről szemöldökpiercinges és bő gatyás nemzedékünk rendszerint álmodik, a tied lehet, legyen az áldozat verítékben úszó, agyonhajszolt munkás, vagy éppen az a szerencsétlen, aki nyelvével fogva ragadt oda a felfagyott lámpaoszlophoz.

Egy dolog biztosan állítható a *Tony Hawk 3*-ról: a játékban rejtélyes módon visszaköszön az a gyermekded kegyetlenség és gúnys semmibevétel, amit az Alien Ant Farm-on felőtt vérbeli deszkástársadalom érez a kívülállók iránt. A zenénél maradt a szalódat, grab-jedet és grind-jaidat kizáró történetű műmet sokat elárul a *THPS3* célközönségéről, a valódi klasszikusok, mint az *Ace of Spades* vagy a *Blitzkrieg Bop* igaz kapcsolódást jelentenek az agonyjátzott slágerecskék között.



Mivel tovább csavarsz egy mozdulatsort, annál több pontot kapsz. Mehogy leess...

Le a gravitációval!

Miközben az éppen soron következő *Tony Hawk* epizód képi világa egyre jobban közelít a valósághoz, a gravitáció következetesen veszít jelentőségéből. Noha igazán összetett és könnyfakasztóan magas ugrásokhoz egy veterán mesterkeze kell, némi gyakorlás után bemutatnatsz pár mozdulatot, melyek alapul szolgálhatnak az önelégültséghez. Az irányítás megszokásához kell egy kis idő, de ha egyszer rájössz, hogy karaktered mit miért csinál, saját csúcseredményed folyamatos felülmúlásának örögi körében végzed. Szerencsére a *THPS3* egész ügyes LAN és Internet multiplayer üzemmódban is fut, virtuóz mozdulataidat tehát a nagyközönség előtt is megcsillagathatod.



A játék egyik legszebb része a Kanada fagyos éghajlatát idéző pálya

Sajnos a PC-s változat elődjéhez hasonlóan néhol kicsit dőcögös, de ha sehol máshol nem játszotál a *THPS3*-al, nem fogod észrevenni a különbséget. A játék azonban végre értelmet ad annak a bizonyos TV-out portnak a 3D videokártyád – a *Tony Hawk* kapcsán a nagyobb egyértelműen jobb. **PCF**

PCFVélemény

✓ Kiváló grafika, szórakoztató
✗ Gyengébb, mint a PlayStation verzió

HASONLÍTS KERESELT
Tony Hawk's Pro Skater 2 91%
Extreme Gony Skateboarding 48%
Planet Hoffmann's Pro BIPX 50%

„Nagy előrelépés, de még hiányzik belőle a PS2 adta borzongás.”

83%

WAR COMMANDER

CDV www.warcommander.com

War Commander. Istenem, mire volt ez jó?

Minimum: PIII-450 64Mb

Állniott: PIII-700, 128Mb

Jó hír azoknak, akik elmulasztották a *Medal of Honor* próbálkozásait a partizánzás szimulálásában: a *War Commander* verziójától biztosan könnyekben törtök ki.

Ahogy az apró katonák fölémeneknek gyengén megrajzott hajókból és elkezdenek ifele küszni, frusztrációdító zokogva keresed a kézikönyvben az animációt átugró gombot. Keresésed hiába való lesz, és nemcsak azért imádkozol, hogy valaki szabadítson meg kinajdolt.

A *War Commander* a *Sudden Strike* sikerét próbálja utánozni azzal, hogy egy az egyben lemosa a játékos, kihagyván a stratégiai részeket. A *War Commander* stratégiai rendszere inkább a *Commandos*-nak tartozik köszönettel, hiszen egy csapatnyi, egyedi képességekkel és osztályokkal rendelkező Rangert irányíthatsz. Az egyikük, a Pioneer még az építési elemet is játékba hozza, bár csak feledek és bónusz fegyverek formájában.



A második hadjárat hasonlóan kezdődik az elsőhöz. Tengerparti mészárlással.

A hadjárat 12 kioldatában nem pótolható elhullott embereid, mindenki életben kell maradjon. Sajnos gyakran pillanatok alatt legyalulják a csapat nagy részét, így más lehetőségek híján kezdheted az egészet újra. A tanulóküldetés elmaradása arra utalhat, hogy a készítő: feltételezik az előzetes RTS-tapasztalatot, ez pedig veszélyes feltételezés. Bármely tapasztalt stratégiarajongó azonnal fölfedezi a hibákat.

Az ellenséges MI csupán némi scriptelésre korlátozódik, az ütkészes



Figyeld, ahogy megsemmisül a bunker és magával viszi csapatod felét

katasztrófális, és még a legegyszerűbb feladatok is áldoztatnak esnek a nehézkes kezelésnek. A makro-menedzsment talán időpazarlás, mikor csatákat kéne nyerned, de kellemes változatosság az irányíthatatlan és zavaró csatajelenetek között. Valóban, miközben lemeszárolt egységeid számalmanas orvost könyörgnek, megajánlod őket – végül is nem akartak ebben a förtelenben szerepelni.

PCF

PCFVélemény

✓ Jó, a *Sudden Strike* 2 megérkezése...
✗ Grafika szörnyű, játszhatóság dettó

„Hasonlít a *Sudden Strike*-hoz, amúgy halált érdemel.”

22%

→ MEGJELENÉS: 2002. JÚNIUS



AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Nem csoda, hogy ebből a kis csodából folytatás kerekedett ki – itt az idő, hogy megmutassuk a többi hatalmas és varázslatos hősnek, hogy milyen gyengék is valójában.

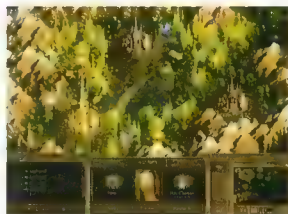
Mi is ez az egész?

Van néhány bevett sorozatcím, amely úgy tűnik, folyamatosan üldözi a PC-s játékokat. A legrosszabb példa a „tycoon” szó állandó indokolatlan használata, mely általában már önmagában megkondítja a vészharangot az ismert sorozatok kapcsán, az „army men” kifejezés szintén hasznosító. Mostanság az „age” szó tűnik fel egyre gyakrabban, (of Empires, of Mythology, és of Sail példának okáért), de szerencsére az ezzel a kifejezéssel társított játékok még nem váltak elcsépejté. Vegyük például az eredeti Age of Wonders-t – egy fantaszy-nak kialakított stratégiai játékot – mely mértani pontossággal kóp a feltörekvő Might and Magic sorozat álmos szemébe.

A folytatás tartalmában és történetében is az előző rész nyomdokait követi, még elmélyültebb, elragadóbb hangulattal kiegészülve. A sztori már az ismert kaptafára épül: több legendakör furcsa keveréke, megtoldva a Tolkienől kölcsönzött, az emben faj egyszerre veszélyeztetli a világot és szabadjára meg azt szenvedéseitől gondolatokkal. „Az Age of Wonders egy klasszikus fantaszy világban játszódik, az első rész tulajdonképp az emberi faj ősi világba történő belépését örökíti meg” – nyilatkozta a játék vezető fejlesztője, Lennart Sas. Ugy tűnik, hogy ezt követően a világ összes faja összefogott az erkölcstelen istenszapsának gondolt emberség ellen, és majdnem az utolsó szálig kiirtották az embereket, figyelmen kívül hagyva azt az apróságot, hogy nekünk meztelen főmőlösöknek a sors adta rendeltetésünk a többi faj kaosztól való megmentése. „Az Age of Wonders II” már az emberek nézőpontjából játszódik, de az emberiség ekkora teljesen szétzúródott és sorak is rendre megfogytakoztak – magyarázza Sas. Te egy Merlin nevű (hmm...) varázslót alakítasz, akit a szellemileg bebörtönzött Gabnel fővarázsló (hmm...) bíz meg azzal a feladattal, hogy újraegyesítsd a mágius szférákat (tűz, víz és így tovább), valamint magadnak követsd a Varázsló Trónját – tetteidért tehát nemcsak saját becsúgyadatot elégeheted ki, hanem a világ egyensúlyát is visszaállíthatod.

És mi újat tud?

Az AOW II egyetlen keresztye, hogy forduló-alapú játék. Ez egy olyan játékelem, amit hallva még ma is sokan csak legyintenek, de nézzük más oldalról: a közkeletű Civilization III szintén fordulókra épül. Ez a rész sokat fejlődött, meglepően sok tekintetben hasonlít a Civ III-ra: Merlin ahelyett, hogy csak úgy össze-vissza lódórögne a vidéken seregével, most már



Lehet, hogy nem 3D, de Evermore vidéke így is gyönyörű. Rombold le egy Withér spell-el.



A varázslód valamely tornyának biztonságából befohlyáshatja a csaták kimenetét. A piramánia szórakoztató is lehet.

más varázslók szövetségét keresi közös ellenségek ellen, és gyakran a harctéren kívüli varázslatok lendítik tovább a játékot. Például csak egy maroknyi készpénzzel és néhány viharvert egységgel a hátd mögött az ellenség bevehetetlennek vélt erőrendszereivel áll szemben, melyet ráadásul szteroidon nevelkedett megabrutál harcosok védenek. Megtámadni az ellenfeled annyira lenne okos, mint megadni a Whisky-s Rablónak a bankszámlaszámodat. Szóval mit teszel? Nézzük csak, a Darklands varázslat lassan kiirja a környező faunát, ezzel veszélyeztetve az ellenséges lakosság ellátását. Az Anarchy spell lázadást robbant ki ellenfeled falán belül, majd a Forge Blast felére csökkentő a termelésüket. Idézz meg néhány rendelkezésre álló mágius lényt az utolsó mana forrásaidból, rohand le velük az ellenfél védelmi vonalát, majd sa-

„A mágia istene emlékszik, ha korábban lerobbolt egy varázsközpontot, és megtagadja segítségét.”

LENNART SAS





„Hallom, hogy kopogsz, azt is látom, hogy rám gyűjöd a házat. Mégsem engedlek be...”



Az AOWII kétdimenziós, de a közeli kép segítségével is követheted az ítkezett.

>>Megtámadni az ellenfeled annyira lenne okos, mint megadni a Whisky-s Rablónak a bankszámlaszámodat.

egységeiddel végleg tünetsz el őket a föld színéről. Lehet, hogy nem a leggyorsabb (a fenti folyamat akár egy óráig is eltarthat), de végtelenül szívet melengető érzés túljárni az ellenfél, vagy a számitógép eszén akkor, amikor már úgy gondolja kötelel rángathat.

E forgatókönyv alapján jól működik a forduló-alapú rendszer – nagyon inycsklandozó érzés előre számolgatni az ellenfél sebesülését, melyeket a kö-

vetkező körben eleresztett tömeggyilkos varázslatok okoz majd. És mivel te sem tudod, hogy az ellenfeled éppen mire készül a háttérben, pillanatról pillanatról bármikor a visszajára fordulhat.

A kutató rendszer újabb szerepjáték elemmel gazdagítja az Age of Wonders II-t. A hősöd hosszú távon nem az egyetlen egység, és bár csak a csaták küzdelmében vesz részt, a játék folyamán állandóan fejlődik, míg végül önmagában is jelentős tüzerőt képvisel a későbbi ütközetekben. A mana pontjaidd (melyeket elfoglalt szentélyekből, csomópontokból és város upgrade-ekből nyersz) varázslás és kutatás között oszlanak meg, ennek mértékét bármikor szabadon megváltoztathatod. Szintéppéskor vagy új varázslatokat kapsz – a feniekhez hasonló, illetve ütközetben alkalmazható – vagy a hősöd városaira és egységeire gyakorolt befolyását növelheted – ez lehet csökkentett építési idő, növelt sebesülés, vagy a hős varázslási képességeinek fejlesztése.

Utószóként

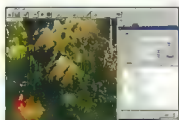
A második rész megannyi újításának egyike az istenek megjelenése. Míg az eredeti AOW leginkább az ellenfeleid közvetlen lemeszárlása köré összpontosult, ebben az epizódban küldetéseken keresztül időről-időre eleget tehetsz az égnek ohajának. Nyilvánvaló, hogy a harc istene valamivel véresebb feladattal bízik meg, mint mondjuk a természet istene. A hallhatatlannok iránti elkötelezettséged nemcsak a játékosodat határozza meg, hanem némi-lyen az értékrepedre is rávilágít. Az istenek számon tartják cselekedeteket a játék során, és ennek megfelelően reagálnak. „Például a mágia istene emlékszik, ha korábban leromboltál egy varázsközpontot, és megtagadja segítségét” – mondja Sas. „De a gyakori mágia használat elégedetté teszi, és ennek megfelelően később meg megbízhatsz egy küldetéssel.”

Mégis, az AOWII legellenállhatatlanabb csábítása a multiplayer üzemmód. Ha egyszer már sikerrel teljesítetted a világ meghódításának ősi hagy-

mányát, akkor varázsló-gyilkos képességeidet ebben ellenfelek előtt is bizonyítani akarsz majd. A Heroes of Might and Magic sorozathoz hasonlóan használhatod intranetes hálózaton valamely hálózati barátod ellen, így az ebből pénzedet sem kell telefonszámlára költened. A játék egyébként is forduló-alapú, tehát nincs szükség túl nagy sávsebesítésre. Olyan ellenfelet válassz azonban, aki nem sajnálja az idejét a gép előtt tölteni – a mi egyszerű kétszereplős misszióink távolról sem volt eldöntött két óra tömény LAN játék után. A part végeredményét hamarosan közöljük, mindenesetre az Age of Wonders II egy egykor elvártottnak hitt játéktípus kiemelterhetetlen, összetett és okos feltámasztása. **PCF**

A CSODÁK SZERKESZTŐJE

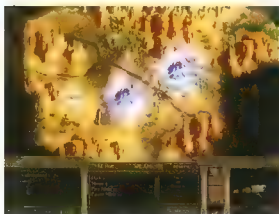
Nem, nem Zoltira gondolunk, inkább egy misztio szerkesztőre, ami együtt jön az Age of Wonders II-vel. Még nem volt kész, amikor mi láttuk az előzetest. Összehasonlításként próbál ki a karakter-generálót a Freedom Force-ban, vagy vedd alapul az egész elképesztő eszköztárat a Bioware közeljövőben kijövő szerepjátékában, a Neverwinter Nights-ban. Az AOWII szerkesztője ismét az egyszerűség diadala: nem lesz szükséges korábbi játéktapasztalatra ahhoz, hogy percek alatt elkészítsd a saját formás kis pályádat.



Egy kismacska ide, egy horda emberevő pók oda...



A középben látható hatalmas tévétorony a Wizard Tower kellős közepe. Ha betérsz, elhalálozol.



Elsőre látszik, hogy ez az Age of Wonders – van sívátagok, minden. Ja, és némi mágia.

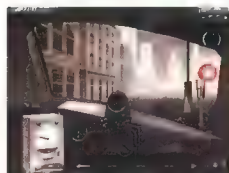


Talán szebb mint a terepasztalod, de nem lehet játékkatonáknak köztölni a sínhez.



A brit intercity vonatok jól néznek ki, ám a vidéki terepen egyetlen nagyvárossal sem fogunk találkozni.

>>Ha terepasztalt építész, előbb-utóbb koldusbotra fogsz jutni.



Akik autentikusabb vezetési élményre vágyának, használhatják a kasszíntható vezérlőeszközöket.

TRAINZ

Strategy First www.auran.com/trainz
Légy az új Kandó Kálmán.

Minimum: PIII-400, 128Mb,

16Mb 3D kártya

Alánlott: PIII-733, 256Mb,

32Mb 3D kártya

Mielőtt fellelkesülvé belevetnéd magad a modellvasút-építés hobbjába, amely már önmagában is egy szimuláció, először nem árt, ha megismerkedsz az árákkal. Feltételezzük, hogy valami szerényebb mérettel szeretnéd kezdeni – amely épphogy elfedi a vendégszoba padlóját, így nem kell elszármaszkodnod a nem szívesen látott rokonokat – megteszi egy egyszerű állomás néhány épülettel (40 000 Ft). Ha ehhez hozzáveszel egy dízel expresszt (80 000 Ft) és egy kedves ki gőzmozdonyt szerezskod

csikkal (60 000 Ft), mellet a pályáról, kontrollerről és habszavcs-fákról kezdetnél gondolkodni, már le is gatyásodtál.

Bár a Trainz segítségével nem szabadulhatsz meg az anyósod évenkénti látogatásától, a vasútmodelllezés varázsát átélheted vele. Miniatur ihletűnek másolataként a My Collection modulban 15 mozdony és 50 vagon típus közül választhatsz; sajnos ezek között nincsen szénél hajtott modell, a gőzmozdonyok a kiegészítő-csomagba szorultak ki.

Kelj útra... hm, sinre

A Driver részben a három előre elkészített terepen vagy saját, a Surveyor módban készült pályádon próbálhatod ki az összeállított szerelvényeket. A Microsoft Train Simulator pályaszerkesztője a menürendszer mélyén rejtezik; a Trainz verziója kezelhetőbb, bár a tökéletestől ez is messze áll. A vasúti-pusok ugyanis egy alfabetikus listából választhatók ahelyett, hogy országokként lennének rendezve.

Fékezni könnyű

Akárhány szerelvényt elindíthatsz a kválasztott terepen. Ha rákattintasz az egyikre, átvetheted az irányítást, egy újabb kattintással pedig a virtuális vezetőfülkébe kerülés és megismerkedés a szépen kidolgozott, ámbar kelletténél ködösebb tájat. Akiket eljlesztett a Train Simulator hét fékje, örömmel fogják venni a Trainz kombinált fékjét és gázkarját.

Amíg meg nem érkezik az ingyenes javítóverzió, nincs más hátra, mint a meg-lévő pályákat szerkesztgetni és játszani. Tekintve, a szórakozásunk milyen gyakran szűfölt és gyors, ez a kis szabadság – legalább rövidbe időkre – kellemes kapcsolódás. **PCF**

FEJFÁJÁS HELYETT



Az **PIS Train Simulator** pályaszerkesztőjének használata több mig-rént, mint ahány mérőöldnyi pályaszakaszt eredményez. A Trainz hasonló eszköze szerencsére sokkal használhatóbb. Pí-lvel csak három előre elkészített gyűjtemény van, kezelése egyszerű. A textúra és objektumpa-letták három geográfiai területre oszlanak (Anglia, USA és Ausztrá-lia) és kiegészíthetők freeware tartalommal.



PCFVélemény

Barátságos és kezelhető
Nincs gőzmozdony, pályák és mentések

HASONLÓT KERESÉL?
Train Simulator 78%
Phonopoly Tycoon 90%
Flight Simulator 91%

„A vasútmodelllezés élvezete az ár töredékéért.”

62%



Azért kell lejönnünk a csatornába, mert valaki leejtett ide valamit és ezt nekünk valahol meg kell találni. Értethető nem?



Lecsaptok pár ilyen randa szitakötőt és ez elég bizonyíték egy felőrült troll nő számára, hogy mi fogjuk megmenteni a világot. Logikus nem?

MIGHT AND MAGIC IX

3DO www.3doeurope.com

Sikerülhet kilencedszerre valami forradalmian újat alkotni?

Minimum: PII-266, 32Mb, 3D kártya

Ajánlott: PIII-333, 64Mb

Csapó egy: Might lassan, ijedősen kúszik a ritm sem segítő Magic felé. Hirtelen kitépi kezéből a varázspalcáját, majd egy könnyed mozdulattal kettétöri. Ezután kitépi Magic gerincét és ugyanezt teszi azzal is.

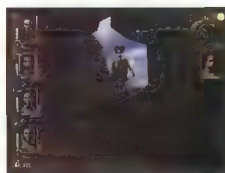
Csilogó üresség

Csapó kettő: Magic egyedül álldogál egy hatalmas teremben, különös pózban támaszkodva göcsörtös botjára. Egyszer csak kacsapódik az ajtó és Might hatalmas, kuagro alkapsza és barázdás homloka rajzolódik ki a halvány fényben. Megirramodik Magic felé, rohamoz, de mielőtt odaérhetne, valami nagy és színes fény csapódik bele és a füst eloszlása után nem látunk belőle más, csak pici, véres csafatokat. De a biztonság kedvéért Magic még azokat is felgyűjtja.

Csapó három: négy véletlenül kalandozó, akik látszólag képtelenek három szónál többet összekapcsolni egy mondatba, bolyong egy olyan tájon, ami úgy néz ki, mintha gyertyaviaszból csinálták volna. Elindulnak, hogy teljesítsenek egy nagy vonalakban körülírt küldetést, egyébként mindent és mindenkit addig ütnék, amíg össze nem esik. Egy játkéből, amelynek a címe olyan egyszerű és határozó, mint a *Might & Magic*, valami sokkal ütősebbet kellene kiharozni. Itt olyasmikre gondolunk, mint a Jedi-képességekkel felszerelve farkasszemet nézni egy rakétavetővel a *Jedi Knight II*-ben, vagy a



Minden karakternek hat varázsgyűrűje lehet. Szerintünk ez kezenként hat.



Ledofod a csontvázat és vérzik. Ez már ki-csi erős...

ROKONSÁG

Bizart családi kapcsolatok a *Might & Magic IX*-ben



Ez mutatja igazán, mennyire felületesebbek voltak a fejlesztők. A kalandozást ugyanis így kezdték, hogy egy öreg ember, aki a nagyapóknak vallja magát, tanácsokkal lát el. Néhány órával később azonban kiderül, hogy a négyrészes csapat, amellyel mozogtok, mindig többes számban beszél saját magáról. Akkor ez a szivar kinek is a nagyapja? Egy embernek, egy törpének, egy elfnek és egy fel-orunkan egyezsere? Na neee....

robosztus Zangefel nekimeenni a tüzet okádó Dalshimnek a *Street Fighter II*-ben. E helyett egy hihetetlen módon divatjarmult RPG-t kapunk, amely még mindig nem akar több lenni, mint az Ultima nagytestvére. Az egyetlen pozitívuma, hogy 3D-s, bár ez egyben negatívum is, mert annyira csúnya, hogy ránézni is rossz. Körülbelül olyan, mintha egy dögölt vízió megpróbálta volna a régi *Unreal* motort újraindítani egy irógép segítségével.

Fejtörő

Olyan értelemben, hogy tutra a falba fogjtok verni a buksitokat, ha meghalljátok a történetet. A játékban (bárkit is játszottok – lásd: Távoli rokon) otthonos szülőfalukat kell elhagynunk, hogy harcba szálljunk valamivel, majd egy titokzatos időt nő megmondja nekünk, hogy meg kell váltanunk a világot, ami nem áll másból, mint, hogy egyre erősebb szörnyek ellen egyre nagyobb fegyverekkel harcolunk. Négyfős csapatunk minden tagja vagy harca (Might), vagy varázslásra (Magic) speciál-

zálódhat. Ezen belül alakoskodik is vannak, ahogy a játék halad előre. Ilyenek például a druidák, a bérnygkosok és a többi, ám egyik sem vesz fel a versenyt a 'rendes' – például a *Baldur's Gate II*-ből ismert – kasztrendszer lehetőségeivel.

A *M&M IX* hihetetlenül össze van csapva. A fejlesztők meg sem próbáltak tenni ez ellen. Az egészek olyan hangulata, mint az EOB-nak, vagy a többi hasonló RPG-nek, amelyek uraltak a 90-es évek elejét. De mégis lesz olyan, aki megveszi már csak a neve miatt is. **PCF**

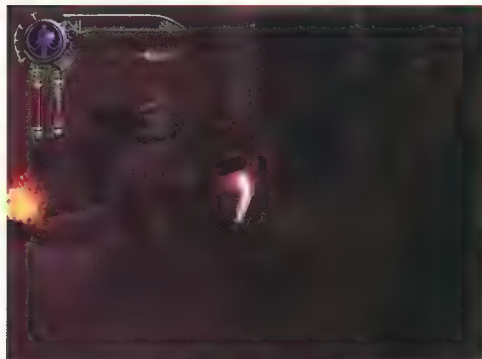
PCFVélemény

- ✓ Könnyű, érthető
- ✓ Csúnya, kezezelhetetlen, unalmas

HASONLÓT KERESÉL?
Ultima IX 91%
Baldur's Gate II 94%
Gothic 75%

„A szerepjáték-szte-reotípiákat láthatjuk viszont benne.”

41%



A városokban többféle power-up-ot találhatunk szétszórva.



Híndent megtettünk, mégsem tudtuk repülésre bírni a szőnyeget.



A lopakodás közben végrehajtott támadások még az átlagosnál is véresebbek.

BLOOD OMEN 2

Eidos www.eidosinteractive.co.uk

Nincs kellemesebb, mint egy gyors harapásokkal tarkított éjszakai séta.

Minimum: Pilli-450, 128Mb,

16Mb 3D kártya

Ajánlott: Pilli-700, 32Mb 3D kártya

A Soldier of Fortune 2 megjelenését övező viták és felhajtás mellett a Blood Omen 2 valószínűleg észrevétlenül marad, pedig a mostanában megjelent játékok között ez az egyik legvéresebb. Belekben turkáló összecsapásai és véres csatái jól jelzik, hogy nem csak az első személyű lövöldözősok tocsoghatnak a belső szervekben. A képernyőfotókból világosan látszik, hogy ami ebben a játékban ránk vár cseppet sem hasonló egy, a parkban tett kellemes sétához.

Vérkirály

Kain, a Blood Omen 2 főszereplője megszállott gyilkos: mindenkire lecsap, aki szerencsétlenségére a közelébe merész-

kedik – lehet az illető bandita vagy paraszt, neki mindegy. Kain a halandók vérből nyien az erejét, így aztán gyakran elkerülhetetlenül le kell mészárolnunk vele a védtelen és ártatlan járókelőket annak érdekében, hogy megőrzük az egészségét és felkészültek maradjunk a veszélyesebb ellenfelekkel folytatott összecsapásokra. A játékok kizárólag erősebb idegrendszerű olvasóinknak ajánljuk, Kain ugyanis nem a torok átharapásával táplálkozik: az életet jelentő vért egyenesen a vergődő áldozat szívéből szívja ki.

Most, hogy elmeséltük mennyire környórtelennek és ellenszervesnek kell lenni játék közben valószínűleg felmerül a kérdés, hogy a Blood Omen 2 készítői vajon kizárólag az olcsó horrorjelenetekkel akarják-e eladni a programot? Nos, ez nagyan függ attól, hogy melyik játék-

tipusokat kedveli az ember. A Blood Omen 2 lényege elsősorban az akció – gondolkodásra nem igazán lesz szükséged.

A kalandokat, amelyek során alapvetően lineáris felépítésű városokba, kodos sikátorokba, hátrazongató temetőkre és egyéb, hasonlóan kísérteties helyekre vetődünk el jól beállítható kameraállásokkal feldobott harmadik személyű nézőpontból szemléljük. Kain emberfeletti képességeinek köszönhetően hatalmasakat tud ugrani, amikor pedig harcra kerül a sor egyesével számol le az ellenfelekkel: kijövi a támadásokat és fenyegetően köröz.

A végső soron

A Blood Omen 2-ben az előrehaladás általában mindössze néhány kar meghúzásából, egyszerű feladatok megoldásából és időnként némi védekezésből, valamint az utunkba kerülő városok mézarszékké változtatásából áll. Rendkívül könnyen belejövünk – ez részben az alaposan kidolgozott, szájrágós tanítórésznek köszönhető –, de sohasem válik igazán izgalmassá. **PCF**

PCFVélemény

- ▶ Hangulat, izgalmak
- ▶ Alapszint, nínak jelent kihívást

HASONLÓT KERESÉL?

Soul Reaver 81%
Urban Chaos 87%
Tomb Raider Chronicles 78%

„Mint a Tomb Raider, csak vámpírfogakkal. Hatalmasokkal.”

69%



Érzékenyebb olvasóink jobban teszik, ha kihagyják ezt a játékot, ugyanis kb. két percenként fordulnak elő ehhez hasonló jelenetek.



Ha összefutunk valamelyik városiakkal azonnal elkezd hátrálni, vagy sikoltozva kuporodik össze. Ez a játék tényleg környórtelen.



Hamarosan megérkezel a kikötőbe, és megnyithatod az új kereskedelmi útvonalat.

THE SETTLERS IV THE TROJANS AND THE ELIXIR OF POWER

Ubi Soft www.bluebyte.de

Vigyázat: a hatalom korrumpál. Csak külső használatra...

Minimum: P200, 64Mb

4Mb 3D kártya

Ajánlott: PIII-500, 128Mb.

32Mb 3D kártya

A némi csatlakozást okozó legutóbbi Settlers add-on után reméltük, hogy a most megjelenő kiegészítő csomag végre fejlődést hoz – vagyis többet nyújt néhány új pályánál és a kötelező új törzsnél. Lassuk tehát mit kapunk! Meglehetősen bőkezűségről árulkodva 28 egyjátékos pályát 5 hadjáratban – amelyekben egyebek mellett Morpheus megpróbálja megkaparintani a Hatalom Elixírjét (a mocsok) –, valamint 13 multiplayer térképet. Van egy új törzs is a trojak.

Ami a jelentős fejlődést illeti, úgy tűnik meg kell várni a Settlers V-öt. Ezzel nem azt akarjuk mondani, hogy a játék rossz – az alapszerkezet nem változott és még mindig jól működik –, inkább azt, hogy a kegesztés nem tudta lángra lobbantani a fantáziánkat. A pluszok jól működnek, de az esetek többségében nem túl eredetiek – egyszerűen új módszereket kínálnak a régi feladatok teljesítéséhez –, amikor viszont igazi újdonságok kerülnek területekre a program konzervens elbaltázza a megvalósítást. Vagyis például a trojak Backpack Catapultist egysejtel. Ezek jól mozgatható tüzérrel gazdagítja a hadsere-



Ne küldd ide azt, akiért a harang szól...

günket, ami elméletleg hasznos is lenne. A baj csak az, hogy a 2D-s izometrikus nézőpont miatt nehéz jól elhelyezni őket – nem lehet pontosan megmondani hol vannak a telepítésükhöz ideális magaslatok. Amikor pedig elkezdődik a cselepeté a taktika hírtelen másodlagossá válik és pusztán a számkok döntenek – a nagyobb és erősebb hadsereg mindig győz. Pontosán úgy, ahogy eddig, tehát juk hozzá.

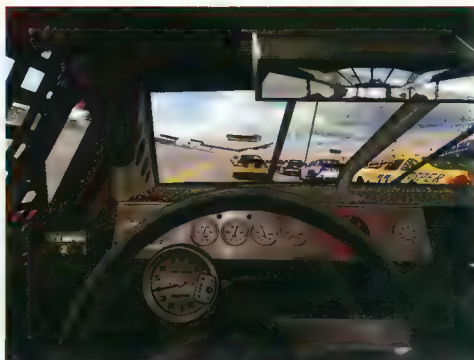
Néhány említésre méltó újítás mellett lehetőséget kapunk arra, hogy ismét tegyünk egy utazást a régi szép időkbe. Még ez egy újabb kiadást? Ez mindenki döntse el maga. **PCF**

PCFVélemény

✓ Szilárd alapokra épül
✓ Elpusztított lehetőségek

„Még mindig kitűnő, de kezd egy kicsit ellaposodni.”

64%



Az M7-es csúcsforgalmában edződött versenyzők otthon érezhetik magukat Daytona-ban.

NASCAR 2002

Sierra www.sierra-online.co.uk

Feljelejt el Monaco csillogását. Az igaz versenyekért a jenkik földjére kell utazni.

Minimum: PIII-450, 64Mb.

16Mb 3D kártya

Ajánlott: PIII-800, 128Mb.

32Mb 3D kártya

A hhoz képest, hogy a futamokon kizárólag csodálatosan orotmian szénakocsk indulnak, a NASCAR az autóversenyek egyik legizgalmasabb változata. A Formula 1 primadonnáit nélkülöző, a World Rally Championship-nél (legalábbis az USA-ban) népszerűbb viadalok igazi űrt töltenek be a technikai sportok világában.

Bár papíron nem tűnik izgalmasnak egy ovals pályán róni a köröket, ha ugyanezen a pályán 20-30 másik jármű is megjelenik, máris jóval felviláryozóbbá válik a dolog. Az autók gyakorlatilag egyforma sebesség elérésére képesek, így aztán a vezető pozíció megszerzése és megtartása a drafting nevű manőver sikerén áll vagy bukik: ez annyit jelent, hogy be kell állni az előtűnk haladó köcsái által keltett légörvénybe és ennek segítségével erővel kell előzni. Rendkívül könnyű rosszul felbecsülni a távolságot – sokszor próbálunk ráhúzódní az előtűnk száguldo autó kúpforgócsővére vagy túl korán kivágni a sorból, hogy aztán már csak integratív tudjunk az eddig mögötűnk haladó és most mellettűnk elshano versenyzőnek.

A NASCAR 2002 készítői felismerték, hogy a sportág különlegességét a közel egyforma autók jelenlété, és ebből próbálták meg kihozni a maximumot. A



„Rajt után azonnal kilököm a többiekét, hogy én legyek a győztes.”

szokásoknak megfelelően rengeteg beállítási lehetőséget kapunk (a többségűről nem is tudjuk mire jó amíg el nem olvassuk a kézikönyvet), a lényeg – és a játék által támasztott kihívás igazi alapja – azonban mégis csak az, hogy rengeteg, egymáshoz közel száguldo autó között versenyzünk, miközben nem létezik mindenképpen győzelemhez vezető beállítás. A grafika és a hang tökéletes sebesség- és klauztrófbia-érzetet kelt – nem csoda, hiszen majdnem 300km/h-s sebességgel rohanunk körbe, miközben minden oldalról ellenfelek vesznek körül. A pályát szégyeelyő betonfalról csak az érzékeny gázpédál és a kitűnő vezetői reflexek tarthatnak távol. **PCF**

PCFVélemény

✓ Szinte már Scalextrincs magaslátok
✓ Nem túl változatos, nehéz meg tanulni

„Miert követné a tömeget, ha el is hízhatna mellette?”

84%

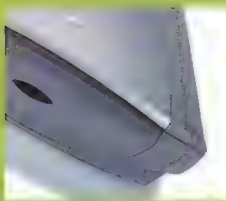
Képszerkesztés egyszerűen

Felejtsd el a *Photoshop*-ot és a *Paint Shop Pro*-t, mi megmutatjuk, hogyan tanulhatsz meg a *GIMP* használatát – a legismertebb nyílt forráskódú, ingyenes képszerkesztőt.



>>Be a gépbe

Háttérkép
Fényképezőgép



Szkennelj!

>A szkennerek manapság hihetetlenül olcsók, használatuk pedig egyre könnyebb, így ideálisak fotód PC-re viteléhez. Az egyetlen hátrány, hogy a felbontás általában elég alacsony.



Fényképezz!

>A szkennerekhez hasonlóan mostanában a digitális kamerák ára is zuhanni kezdett, és persze így filmre sem kell költened. Csak kösd a PC-re, és íme a kőfoghatatlan képgyár! A felbontás és a minőség sajnos itt sem a legjobb.



Csinálja más...

>Például a fotószkúszletek. Néhány helyen már nálunk is CD-re iratható az előhívott filmeket, így a kész képek mellé egy CD-t is kapsz (persze nem ingyen). Az ilyen képek minősége és felbontása tökéletes.

Photoshop? Na, hagyjál! Mindenki tudja, hogy az Adobe képszerkesztője a legjobb, de 200 ezer forintért már legyen is az. Mennyit fizetnél egy olyan programért, amely majdnem ilyen jó? Mit szólnál ahhoz, ha ingyen lenne? Nos, a GIMP pont ennyibe kerül, és igen komoly cucc.

A GIMP a GNU Image Manipulation Program rövidítése. Eredetileg Unixra, majd Linuxra fejlesztették, és hatalmas sikert aratott ezeken a platformokon. Most pedig valamely jótét lélek lefordította Windowsra is.

A klónok támadása

A Unixos származásnak köszönhetően eleinte furcsa lesz a kezelőfelület, különösen a fájlok kezelése. Egyébiránt a program a Photoshop szinte pontos mása... akorom mondani, megfelelője, megtalálható benne ugyanazok a magas szintű eszközök és szűrők. Persze a GIMP-el egyszerű dolgokat is véghez vihetsz, de ha bonyolultabb feladatokra vállalkozol, akkor is hihetetlenül hatékony.

Először szakadj végig az Install-rovat rövidke leírásán, hogy hozzászokj a GIMP kezeléséhez, és ne feledd el végigböngészni a lemezen található kézikönyvet sem (ehhez persze nem árt némi angol tudás). A következő oldalakon rövid ízelítőt kapsz a GIMP képességeiből – persze csak a felszínét kárpargatjuk, hiszen valóban komoly szoftverről van szó. Ja, mondjuk már, hogy ingyenes? Nem shareware, hanem teljesen ingyenes, és megtalálható a PCF lemezmelletteden. Ejjent! **PCF**

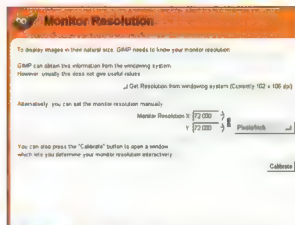
>>Mennyit fizetnél egy olyan programért, amely majdnem olyan, mint a Photoshop? És ha ráadásul ingyen lenne?

>>ELSŐ LÉPÉSEK

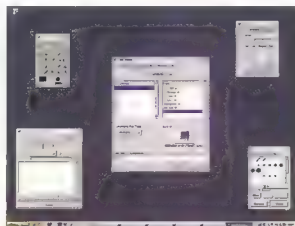
A GIMP telepítése és az első benyomások...



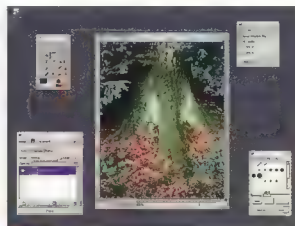
01 Amikor elindítod a GIMP-et, tudnia kell pár dolgot a futtatási környezetről. Egyelőre az alapbeállítások is jók lesznek. Az első két paraméter a használt memória mérete és az átmeneti fájlok tárolás helye



02 Ezután meg kell adnod a monitorod felbontását DPI-ben. Ha pontosan tudod (az alapértelmezett értékek általában jók), maradj a számkódnál, egyébként nyomj a **Calibrate...** és, vonalzóval mérd le a megjelenített vonalakat.



03 A GIMP az asztalra indul – a Windows-alkalmazásoktól eltérően nincs főablak. A **Fájl/** **Open** menüből előhozható a fájl megnyitása ablakot, amely nem sokban hasonlít a megszokotthoz...



04 ...mivel a GIMP eredetileg Linuxra készült. Aggodalomra semmi ok, minden ugyanúgy működik. Csak tudd, hogy a mappák és meghajtók egy ablakban listázódnak, a fájlok pedig egy másikban. A **..** a szülőmappát jelenti, a **..** pedig a gyökeret.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK



Árnyékolás

> Körülbelül déltől kettőig (az évszaktól függően) a nap majdnem pontosan felülről világít, tehát az árnyékok rövidek, és minden meglehetősen laposnak tűnik. Ha a táj hangulatát szeretnéd megragadni, ilyenkor nem érdemes fotózni.



Napfürdőzés

> Ha a nap vagy egyéb fényforrás pontosan a fotóalany mögött látható, a fényképezőgéped valószínűleg sokkal fényesebbnek veszi a hátteret. Ermiatt alulexponálja a felvételt, ilyenkor utólag kell szerkesztened a képet, tehát érdemesebb máshonnan fényképezni.

10 GIMP billentyűparancs

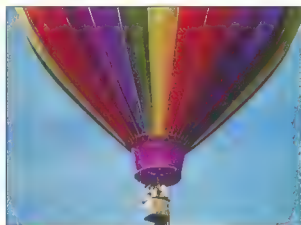


Rázkodásmentesség

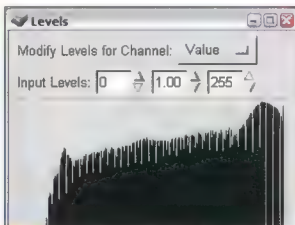
> Gyengébb fényviszonyoknál, főleg alkonyatkor vagy este az exponálási idők hosszabbak, és majdnem mindig szükség lesz egy fényképezőállványra. Ha nincs, tedd le valahova a gépet – a kezzed jobban remeg, mint hinned.

>>FÉNYTECHNIKÁK

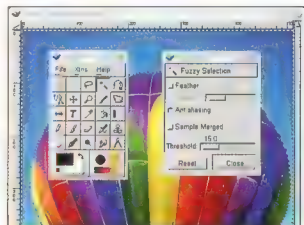
Dobd fel a képeidet egy kis ügyeskedéssel...



A képek egyik leggyakoribb hibája az alul- vagy túlexponáltság. Ezt a GIMP-pel könnyen kijavíthatod – a Levels parancssal még a jó képeket is tovább javíthatod. Ez a kép nem rossz, de még lehet rajta dolgozni.



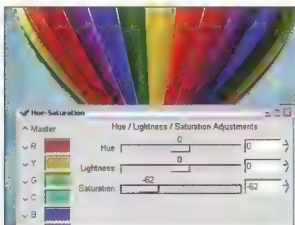
A Levels parancs az Image/Colors menüben található (kattints a képen jobb gombbal a menü előhozásához). Először is kattints az Auto-ra. A következő képen láthatók az élénkebb színek.



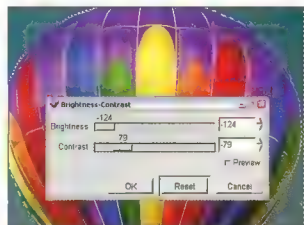
Emeljük ki még jobban a ballont; homályosítsuk el kissé mögötte az eget. Először is válaszd a Fuzzy Select eszközt (vagy közismertebb nevén a varázspálcát) az ég automatikus kijelöléséhez.



A Fuzzy Select kiválasztja a körülbelül azonos színű területeket. Kattints az égre a háttér nagyobb részének kiválasztásához, majd a [Ctrl] lenyomásával jelöld ki a maradékot is. Ezután használd a Select menü Invert parancsát, hogy megcseréld a kijelölést.



Számos módon befolyásolhatod az ég színet, a legtöbb lehetőség az Image/Colors menüből nyílik, a Levels-szel együtt. Nyisd meg a Hue-Saturation-t, és a Saturation csúszkát lejjebb húzva csökkentsd az ég kékségének mértékét.



A Brightness-Contrast alatti Brightness csúszkával is elsőítetheted az eget anélkül, hogy a színeket halványítanod kellene. Ezen eszközök használatával a túl- vagy alulexponált képeket is kijavíthatod.



A harmadik szem

>A régi hármas szabályt érdemes a fotók kompozíciójánál használni. Oszd a tájat hármas részekre, majd az érdekes dolog(ka)t igyekezz ezekbe a részekbe igazítani. Ennek klasszikus példája a horizont- és égfoto.

TIFF-ek és GIF-ek

A TIFF és a GIF formátumok a leggyakoribbak a képszerkesztésben. A TIFF a leggyakoribb a képszerkesztésben, mert a legtöbb képszerkesztő támogatja. A GIF a leggyakoribb a weboldalakon, mert a legtöbb webböngésző támogatja. A TIFF a leggyakoribb a képszerkesztésben, mert a legtöbb képszerkesztő támogatja. A GIF a leggyakoribb a weboldalakon, mert a legtöbb webböngésző támogatja.



Fókusz

>Ha a kamera lehetővé teszi, használd a mélységi beállításokat a háttér (vagy az előtér) fókuszának csökkentésére, ha túlságosan összetett vagy figyelemelterelő. Így a kép a tekintetet a fontos részre vonzza.

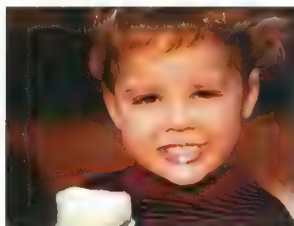


Önarckép

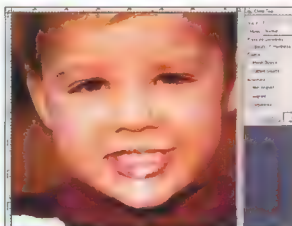
>Próbáld meg vízszintesen és függőlegesen is készíteni pár képet – a végére eredményre ez komoly kihatással lehet. A függőleges beállítás nagyszabásúbb képeket eredményez, főleg, ha magas épületek vesznek körül.

>>CSAK TISZTÁN

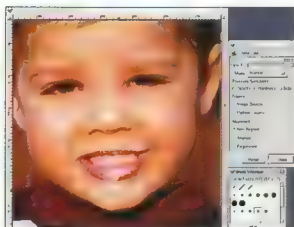
Klónozás egyszerűen.



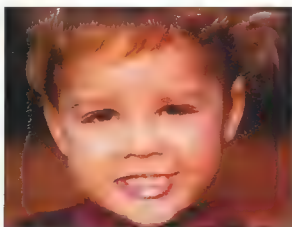
Szeretnéd tisztázni a helyzetet? Példánkban teszedjük a kislány arcára ragadt fagyaltot a **Clone** eszközzel, amellyel a kép egy kis részletét egy másik részletére másolhatod



Közelíts rá, és válaszd ki a **Clone** eszközt. Először is meg kell adnunk, a kép mely részéről szeretnénk klónozni. Érdemes egy szajhoz közeli területet választani, hogy a bőr tónusa hasonló legyen



Nyisd meg a **Dialogs** menüből a **Brushes** ablakot, és válassz ki egy kisebbet. Most a **[Ctrl]** lenyomása mellett kattints egy száj közeli területre a forrás kiválasztásához. Az eszközzel történő ragolás most klónozni fogja a kiválasztott részt.



A lehető legjobb eredmény eléréséhez több forrásterületet is érdemes megadni. Íme, a végeredmény: egy sokkal kedvezőbb kis pofi. Persze, minél többet töltesz korrigálással, annál jobb lesz az eredmény.

5 top eszköz



Crop (Levágás)



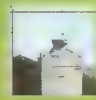
A navigációs ablak



Transzformáció



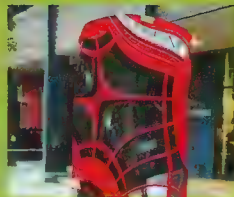
Varázspálca



Gradiens

EFFEKTEK EGYSZERŰEN

Photo © Jan Groot, www.fremag.com



Cubism (kubizmus)

>A Cubism eszköz kevésbé meglepő módon művészi alkotással változtatja képet. Legalábbis elméletleg: szerencsére igényeid szerint változtatható a torzítás mértékét.

Emboss

>A képből egy erősen texturált ceruzajazot csinál – a hagyományos embosshoz hasonlóan. Azonban állítható a fényforrás erőssége és szöge, valamint az effekt mélysége.

Newsprint (lapnyomtatás)

>A poreket az újságokban szereplő képekhez hasonló pontocskákkal darabolja – ezek közül egyébként jól láthatók. Ez a szűrő igen kifinomult és meglehetősen pontos mása az eredetnek.

Fractal Trace (fraktálás)

>Elég furá szerzet. Gyakorlatilag fraktál-függvények segítségével torzítja el a képet, de a paraméterek szinte mindegyike beállítható.

>>LEGYEN ÖN IS LABDARÚGÓ!

Szeretnél a csapat tagja lenni? Egy kis közügyesség kérdése az egész.



1 Az alapötlet, hogy fogjuk a török válogatott képét, és egy arc képet rámentírozunk az egyik játékos fejére. Az arc pedig nem másé, mint szerkesztőségünk egy kedves munkatársáé?



2 Ime, a kísérlet PCFormatos alanya. A felvett digitális kamerával készítettük, körülbelül hasonló pozícióban, mint az eredeti. Először is vágjuk le a fejet (a szellemes megjegyzéseket később, oké?) – ehhez a **Varázspálcát** fogjuk használni.



3 Egy lenyakazásnyi idővel később... mentsd el a kijelölést, és másold be az eredeti képbe. Míg a lebegő kijelölés aktív, készítsd belőle új réteget a **New Layer** gomb lenyomásával. Most a **Transform** eszközök használatával méretezhetjük és mozgathatjuk.



4 Ha az új réteg nagyjából a helyére került, nyilvánvalóvá válik, hogy az új kép az eredetivel képest túl fényes és jó minőségű. Az **Image/Colors** menü eszközeivel fogjuk a fényerőt, a kontrasztot és a színmélységet módosítva kijavítani ezt a hibát.



5 Ezután a nyak területét kell kódolgozni – jobban kellett volna vigyázni az eredeti kijelölésnél. Seba, a **Clone** eszközzel szép lassan, apró darabonként rámásoljuk a nyakra az őreglő pólyát.



6 Utolsó simításként egy kis zajt adunk a réteghez a **Scatter HSV** szűrővel, hogy az eredeti szemcsés fotó érzetét keltjük. És voilá – a PCF munkatársa együtt rúgja a bőrt a törökökkel! Nem megtévesztésg valóságghú, de a haverjaidat átjetheted vele.



Noise (zaj)

> Számos lehetőség van a **Noise** kategóriában. A képen az általánosan jól használható **Noisify** effektet használtuk, amely lehetővé teszi a vörös, kék és zöld csatornák eltolását.



Curve blend (görbítés)

> A név mindent elárul. Iránypontokból létrehozol egy görbét, a kép (vagy a kijelzés) pedig e körül csavarodik majd. A szűrő egy másolatot is létrehoz, tehát az eredeti fájlod sem vesz el.



Oilify (olajfestmény)

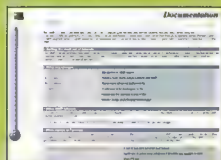
> Egy újabb művészi szűrő – a képet olajfestményszerűvé teszi. Létezik egy általános művészi szűrő, amelynek neve **GIMPpressionist**, amely lehetővé teszi az egyes szűrők pontos paraméterezését.

Hasznos weboldalak

Index of /gimp/Plugins/Registry
<http://www.gimp.org/Plugins/Registry/>



GIMP Plug-In Registry
<http://registry.gimp.org/index.jsp>



Tutorials
www.gimp.org/tutorials.html



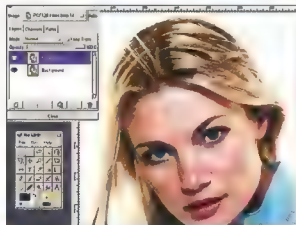
Groking the GIMP
<http://gimp-savvy.com/BOOK/index.html>



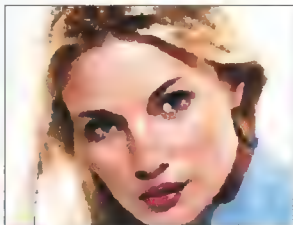
GIMP User Group
<http://gug.sunsite.dk>

>>RÉTEGEK? EGYSZERŰ...

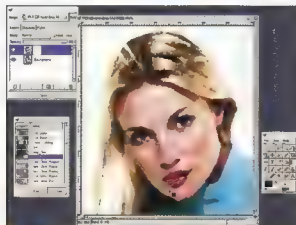
A rétegekkel és rétegmáskákkal végtelenül leegyszerűsítheted az effektezést.



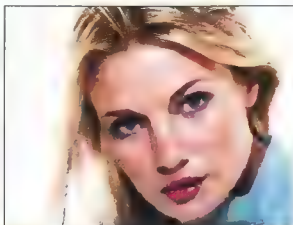
Végy egy képet – például régebbi címlapfotókat –, és másold rá az alapértelmezett rétegre kattintva a **Duplicate Layer** gombra a réteglapokban, vagy nyomd meg a [Ctrl]+[C]-t. A listában megjelenik az eredeti pontos másolata egy új rétegen.



Most alkalmazd rá szűrőt. Mindégy, melyiket, bár mi a láthatóság kedvéért egy határozott, erős effektet választottunk ki, pontosabban az **Oilify**-t. Most rétegmáskák segítségével összeolvasztjuk a két réteget.



Kattints a réteglapokban jobb gombbal a másolat rétegre, és válaszd ki az **Add Layer Mask** menüpontot. Ezután a **Gradient Blend** eszközzel egy fekete-fehér átmenet húzz vonalat függőlegesen vagy vízszintesen.



Mivel a rétegmáskák vezérlik a rétegek átlátszóságát, a hatás nem marad el. A rétegmáskák fekete pixeljei átlátszóak, a fehérek áttetszők, a szürkék pedig valahol a kettő között vannak. Gyakorlatilag a felső réteget halványítjuk el, ahogy az a képen is látható.

Készíts 3D-s képeket

RÉSZ

Itt az ideje, hogy elvégezzük az utolsó simításokat gyönyörű alkotásunkon.

A Cinema 4D SE leírásunk utolsó cikke a bonyolultabb textúrákról és a kép befejezéséhez szükséges technikák összefoglalásáról szól. Ezek a technikák tulajdonképpen már majdnem megegyeznek azokkal, melyeket a profi 3D-s programozók használnak a filmek speciális effektjeinek elkészítésekor.

A 3D-s programozás gyakorlatilag nem áll másból, mint problémák megoldásából. Általában tudod, hogy mit akarsz, csak azt nem, hogy ezt miként kell véghez-

vinni, vagy legalábbis, hogy miként kell véghezvinni belátható időn belül. A 3D-s programozásban ez a leg-szebb, felülkerekedni a problémáknak.

Az eszközök paradicsoma

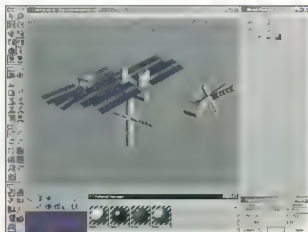
Annak ellenére, hogy a 3D-s programok egyre hatékonyabbak és egyszerűbben használhatóak, lényegük végeredményben egy csomó eszközt magába tömörítő program. A kreatív művész okosan használja az eszkö-

zeit, tehát nemcsak a végeredmény – a kép vagy az animáció – lesz kreatív, hanem maga a munkafolyamat is. A frusztrációval szintén meg kell barátkoznod, ha meg akarsz tanulni 3D-ben programozni. De tarts ki, és elnyered jutalmad, amely nemcsak egy szép 3D-s alkotás, hanem a probléma megoldásából fakadó elégedettség érzése is.

A Cinema 4D SE programot a PCF 26. számának lemezmelékletén találod. **PCF**

>>>A HALANDÓ 10 EGYSZERŰ LÉPÉSE

Már csak pár percre vagyunk a befejezéstől...



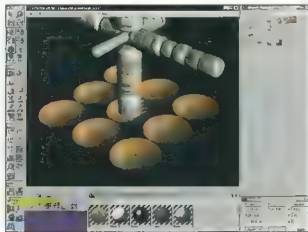
1 Múlt hónapban egy újsáks plexijén tükröződő űrállomást modelleztünk. A következő lépés, hogy megadjuk, hogy az űrállomás egy bolygó – esetünkben a Mars – körül kering. Ehhez meg kell csinálnunk a sisakplexi environmental reflection map-jét, mehozza úgy, hogy az űrállomás pontosan ott tükröződjön, ahol mi akarjuk. Nyisd meg a **spacestation.c4d** fájlt.



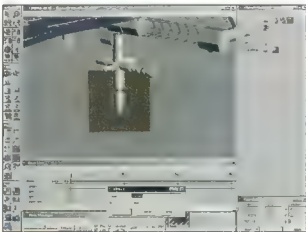
2 Sok előkészületi lepest átugrottunk azzal, hogy az űrállomás fájlt és a Mars képet **Photoshop**-ban csináltuk meg. Erre persze a **Cinema** is alkalmas, és ha az egészet meg tudod csinálni 3D-ben, akkor ke-sőbb animációkat is képes leszel rajzolni. A megfelelő képet a **www.google.com** segítségével találtuk meg (de érdemes megpróbálnod a **www.nasa.gov**-t is).



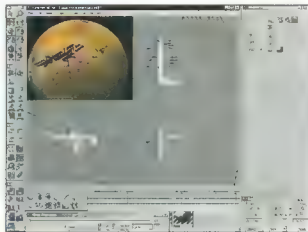
3 Nincs értelme azon faradozni, hogy a Mars ké-pét gomb alakúra rajtítsuk, mert egész egyszerűen nem lehet találni olyan képet, amely a Mars teljes felületének két dimenziós mása. A legegyszerűbb ha a Mars lemezről veszel egy olyan képet, amelyet űrhajóról készítették, és sikra vetíted. Válaszd az **Objects/2D Objects/Plane** funkciót és klikkelj egy **OK**-t.



4 Egy gyors teszt-renderelés kimutatja, hogy a kép sikja több részre van osztva. Annak érdekében, hogy a kép egy síkban jelenjen meg, klikkelj az **Adapt Texture to Active Object** gombra, amit a **Texture** eszköztár bal felső sarkában találsz. Most jön a trükkös rész. Az **Objects/Scene Objects/Camera** parancssal csinálj egy kamera objektumot, aztán klikkelj az **Attach Virtual Camera Object** gombra, az **Action** eszköztárból.



5 Válaszd ki az űrhajót, klikkelj az **Object Axes** eszköze, és a **Coordinate Manager**-en belül üss be **90**-et a **Pitch (P)**-nek. A **Windows/Timeline** parancssal nyisd meg a **Timeline**-t. Jobb klikk a síkon, majd válaszd a **NewTrack/Geometry/Align to Object**-et. Jobb klikk a pályán, majd válaszd a **New Sequence**-t (klikkelj egy **OK**-t), jobb klikk a **Sequence**-n (hosszu pir-sor doboz) és válaszd a **New Key**-t. Dupla klikk rajta, majd példeld be, hogy **Camera** aztán üss egy **OK**-t.



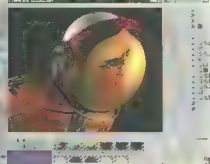
6 A sík a kamera irányának megfelelően határoz-ta meg a Z-tengelyt, és ez így is marad. A síkot mozgassd az űrhajó mögé a megfelelő szögben, és állítsd be a megfelelő méretűre. Mozgassd, méretezd és for-gassd a síkot (Z-tengely mentén) addig, amíg a bolygó a helyére nem kerül. Használd a **Redraw** parancsot (**Ctrl+F**), hogy a képed minden alkalommal frissítsd. Mentsd a képed lemezre a megfelelő méretben. Nézd meg a **spacestation&Mars.c4d** fájlt.



>>>Tudod, hogy mit akarsz, csak azt nem, hogy ezt miként kell véghezvinni.

A KÉPEK TÜKRE

Sok mindenre kell figyelni, ha életszerűvé akarsz varázsolni egy képet.

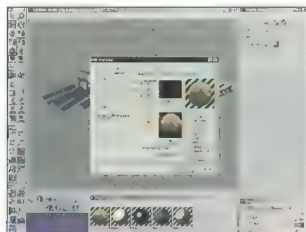


Óvatosan kell elhelyezned a képet, nehogy összezsugorodjon.

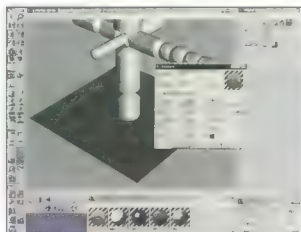
Hogyha az általa készített environmental reflection map legfelső részén helyezed az űrhajót és a Marsot, a tükröződés egy kicsit torzulni fog a környezet gömb alakú levetülése miatt.

Az environmental reflection map-ek olyan képek, melyek a környezet tükröződését szimulálják egy tárgyon. Ezeket akkor használjuk, ha csak kis felületet akarunk a tárgy felszínén tükrözni, mert így sok időt spórolhatunk. A map gömb alakban fogja körül a képet, mintha egy végtelenül nagy bolygót ölelné körül. A probléma az, hogy nehéz előre megmondani: a kép bizonyos részei hol fognak a tárgy felszínén tükröződni – ez általában nem gond, de itt az. A probléma megoldásul csinálj egy EnvTest képet, és alkalmazd a sisakplexin. Gyakorlatilag a kép úgy van összerakva, hogy a Red és Green értékei sose legyenek azonosak, tehát egy pixel se legyen azonos színű. Ezáltal igen egyszerű megmondani, hogy a map mely részei tükröződnek a sisakon, egy kép manipulációs program egyszerűen mintát vesz a színekből, és visszarendeli azokat az eredeti map-höz.

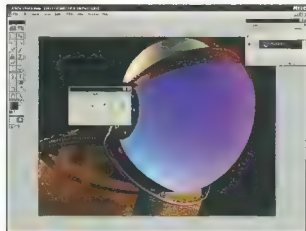
Az Env 2 to 1 map ugyanez a kép, csak kettő az egyhez megjelenési értékre van kinyújtva. A gömb alakú map-eknek ebben az értékben kell szerepelniük, különben nagyon torzítanak. Mikor az űrállomást és a Marsot helyezed el, figyelj arra, hogy ne legyenek túl nagy méretűek és ne legyenek túl közel a map felső részéhez. A gömb alukra levetített környezet pontokká sűrített polusa a map alsó és felső részén találhatóak, ezekhez a részekhez közel csökken a kép mérete. Ebben az esetben csak a felső polus okoz gondot, mert az alsó nem látható.



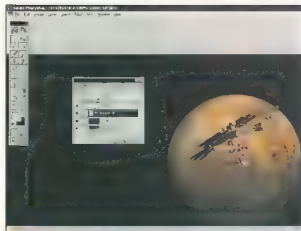
Csinálj egy új anyagot a **Material Manager**-ben, és nyisd meg (dupla klikk), majd klikk a **Luminance**-on). A **Colour**-t kapcsold ki, a **Luminance**-ot pedig be, és töltsd be a Mars képét a **Luminance Channel**-re (klikk az **Image** gombon). A szerzőjogilag tiszta Mars képet a CD-n találod **Mars.jpg**. Az **S** mértékét állítsd **0%**-ra, majd nyomj egy **Ok**-t.



Azért használtunk inkább Luminance-ot, mint színézést, mert nem akarjuk, hogy a Mars árnyékolni legyen, amikor mentjük – 100 százalékos fényességet akarunk, mintha csak egy layer-t használnánk egy két dimenziós rajzoló programban. Most húzd az egész anyagot a **Plane** objektumra az **Object Manager**-ben. A **Projection** módon **Flat**-re állítsd, a **Pitch**-et pedig **-90**-re.



Most nyisd meg a **Spaceman.c4d** képsort. Van benne egy **EnvTest** nevű anyag. Keresd meg a **VisorOuter** objektumot, és húzd rá ezt az anyagot. Mentés el lemezre, majd nyisd meg **Photoshop**-ban, vagy **Point Shop Pro**-ban. Mozgasd a kurzort a sisakostély középe felé, és az **Info** használatával jegyezd le a pixel **Red** és **Green** értékeit.



Nyisd meg az űrhajót és a Marsot tartalmazó fájlt, és az **Env2to1.tif**-et is. Az utóbbitól csinálj egy új layer-t, és az **Info** sméltelt használatával a **Red**-nek és a **Green**-nek add meg azokat az értékeket, amiket leírtál. Jelöld meg az állást egy ponttal. Most húzd be az űrhajó fájlját. Ekkor a layer-t középre mozgathatsz, oda ahol a pont van. A háttér többi részét feketével – vagy csillagokkal – töltheted ki. Mentés el a fájlt, és állítsd be, mint **Environmental Reflection**-t a **Gold Visor Material**-ban.

MAGIX Music Maker 6

A Music Maker-rel nemcsak zenéket, klipeket is készíthetsz.

Az elmúlt két hónap során megtanultuk, milyen könnyű a Music Maker-rel (megtalálhatod a kettővel ezelőtti szám lemezmelékletén) zenét készíteni, azonban a program ennél sokkal többre képes. Ha egyszer elkészült egy szám, exportálhatod WAV formátumba, hogy aztán CD-re írd, készíthetsz belőle RealAudio vagy Windows Media fájlokat is webes felhasználásra. Ez azonban nem minden – a szoftver képes saját klipjeid elkészítésére is. Ha úgy gondolod, ez

örjtően bonyolult feladat, a Music Maker kellemes meglepetés lesz számodra. A videófájlok hozzáadása a hangmintákéhoz hasonlóan egyszerű: csupán a megfelelő felvételt kell megtalálnod, majd behúznod a főablakra. Több videófájlt is használhatsz egy számban, sőt, egymással párhuzamosan is – például pszichedelikus hátteret tehetsz a táncosok felvétele mögé.

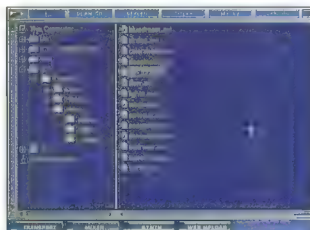
A leírás utolsó részében a szoftver mintaklipjeit használjuk, de semmi sem tarthat vissza attól, hogy kamerát



ragadva saját kecses mozdulataidat rögzítsd. Azt is megnézzük, miként exportálhatod mesterművedet RealAudio formátumba, amely az Internetes videók általánosan elfogadott szabványa. Mire végigragod magad az e havi tananyagon is, nemcsak zseniális számokkal büszkélkedhetsz a haveroknak, hanem klippekkel is lenyűgözheted őket. **PCF**

>>>A HANG NEM ELÉG – KÉP IS KELL HOZZÁ

Élgedett vagy a zenéddel? Tedd teljessé az élményt videók hozzáadásával.



A videók hozzáadása pontosan olyan egyszerű, mint a hangmintáké – a MAGIX még mintafájlokat is mellékel, így a kamerát sem kell elővenned. Nyisd meg a számodat a Music Maker-rel, és a File Browser ablakban nyisd meg a Content/Video mappát. Az almappák – **Dancer, Reals és Virtuals** – különleges effektet tartalmazó felvételeket tartalmaznak.

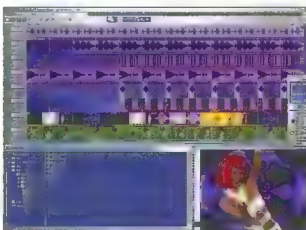


A Virtuals gyűjteményt bármire használhatod, így ezzel érdemes kezdeni. A File Browser-ben keresd meg a Contents/Virtual mappában található **extide.avi** fájlt. Ha rákattintasz, a Video Preview ablak aktiválódik, és lejátszik egy előzetest a videóból – esztünkben egy retinaszaggató színrobbanást.

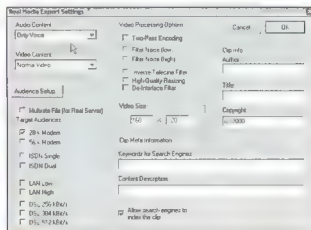


Ha találsz egy neked tetsző felvételt, a következő lépés hozzáadni a mikhez. Ehhez az egérrel a File Browser-ből húzd a mixerablakra a fájlt. Kell neki egy új sáv, tehát húzd a videóit a Track 7 legelejére.

>>>Semmi sem tarthat vissza attól, hogy kamerát ragadva saját kecses mozdulataidat rögzítsd.



A Transport panelon kattints a Play-re. A szám elindul, és a Video Preview ablakban láthatod a korábban kiválasztott videót. A Music Maker eltüntet a táncoló lány mögötti zöld hátteret és helyette a hetes sávra helyezett háttérfelvételt alkalmazza.



Kattints a File/Export Arrangement/Real Media Export menüponton, és jelezzd mennyiségi lehetőséget kapsz. Azért egyszerűbb, mint amilyennek látszik: az Audio Content-listában válaszd a Stereo Music-ot (vagy simán a Music-ot, ha a lehető legkisebbre szeretnéd csökkenteni a RealMedia fájl méretét).

Programozz OpenGL-ben

Most felfedezzük a tömör objektumokat, és megválaszoljuk a kérdést: „Micsoda a Mátrix?”



Valóban jól néz ki, de a Jedi Knight II rohamosztagosa szerint OpenGL kockaként kezdte életét.

2
RÉSZ

ÁTME-
ZEN

Az elmúlt hónapban dróthálós kockákkal eljutottunk a 70-es évek elejéig. Ma két évtized fejlődését hat lépésbe tömörítve gyorsan eljutunk a megvilágítás és árnyékolás területére, és megismerkedünk a textúrázott modellek szépségeivel.

Azonban ne szaladjuk előre. Fontos megérteni, hogyan forgattuk el a kockát. Igen, a **glRotate** függvényről, de ez hogyan működött? Nos, minden a mátrixokon alapszik. A mátrix egy 3×3 -as vagy 4×4 -es számtáblázat, és ha a 3D modell vertexeit bizonyos mátrixokkal szorozod be, érdekes eredményeket érthetsz el. Gyakorlatilag ez a 3D-s számítógépes grafika alapja.

Válaszd a kék pirulát

Az OpenGL két fontos mátrixszal rendelkezik: a kivétlési és a modellnézeti mátrixszal. Az OpenGL megszorozza a modell vertexeit a kivétlési mátrixszal, hogy lebontsa két dimenzióba, így az kirajzolhatóvá válik a monitorodon (mivel a monitorod ugye 2D-ben mutatja a dolgokat). Gyakorlatilag nem is létezik 3D-s számítógépes grafika.) A modellnézeti mátrix a modell 3D-s térben való elhelyezkedését módosítja. Ettől mozog, növekszik és forog egy objektum. Ezt hívjuk transzformációnak.

Szerencsére az OpenGL elvégzi helyettünk a mátrixműveletek jeszto matematikáját, így ezzel nem kell foglalkozni. Mikor szeretnénk megváltoztatni egy objektum nézetét, abban olyan magas szintű függvények lesznek segítségünkre, mint a **gluPerspective**, a forgatáshoz pedig a **glRotate**-et használjuk – ezek a függvények azonban csupán az OpenGL mátrixait módosítják.

Mátrixok

Miért fontos ezt tudni? Mivel a mátrixmodosítások összegződnek. A **glRotate** használata után minden, amit kirajzolsz, elforgatva jelenik meg, még ha ezt nem is akartad. Az OpenGL ezt két módon kezeli le.

A **glLoadIdentity** visszaállítja a jelenlegi mátrixot az identitásmátrixra, amely nem módosítja a modelleket. Mi minden rajzolásakor ezt a funkciót hívjuk, hogy tiszta lappal indulhassunk.

A másik módszer a mátrixverem használatára. A **glPushMatrix** elmenti a jelenlegi mátrixot, akár egy jatekállást. A **glPopMatrix** visszatölti ezt az állapotot. Ha csak egy modellt szeretnél forgatni, használ a **glPushMatrix**-t, forgasd el a **glRotate**-tel, majd a **glPopMatrix** használatával vond vissza a transzformációt a kép többi részére.

Ennyi elég is lesz erre a hónapra. A következő számban az áttetszőséget vizsgáljuk. **PCF**

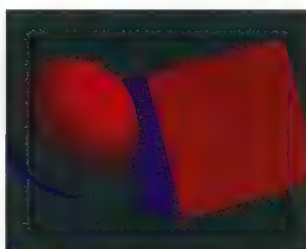
>>>A monitorod ugye 2D-ben mutatja a dolgokat? Gyakorlatilag nem is létezik 3D-s számítógépes grafika.

>>>MÉLYSÉGI FELDERÍTÉS

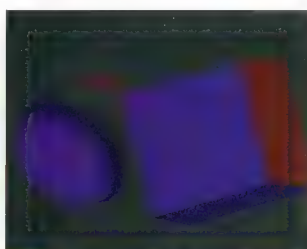
A Z-bufferelés titkai.

A 3D játékok kódolásának legfőbb problémája a mélység – rávenni a 3D motort, hogy minden egyes poligont megfelelő sorrendben rajzoljon ki, a legtávolabbiat kezdve. Hogy miért épp asztal? Mivel ha a közelieket rajzold ki először, a távolabbiak felülírják őket, ezzel lerombolva a modellek megjelenését. Képzeld el egy asztalt a Counter-Strike-ban. Ha először az asztalt rajzold ki, azután a mögötte lévő falat, a fal felülírja az asztalt. Szürreális, igaz?

Elméletileg a legegyszerűbb a poligonok Z-sorrendben történő kirajzolása. A Z 3D világunk mélységi tengelye, tehát a legnagyobb negatív Z értékű poligonunk van a legtávolabb. Tehát csak kirajzolod a legnagyobb Z-jót, majd a következő legnagyobbat és így tovább, vagy nem? Bár ilyen egyszerű lenne...



01 Mi történik például, ha a poligonok részletesen elfedik egymást, mint a képen? Melyik vertexet használod? Néhány esetben a „mögötte” és „előtte” fogalmát nehéz megérteni a számítógéppel. Gyakran helyesebb minden esetben pixelenként eldönteni a Z-buffer segítségével. Ez rögzíti minden egyes kirajzott pixel Z-értékét.



02 Egy új pixel csak akkor rajzolható a régre, ha átmege a mélységi teszten. Az előző képen az új pixelnek kisebb Z értékkel kellett rendelkeznie – magyarul közelebbnek kellett lennie. Itt a pixelnek távol kell lenniük – azonos poligonok, különböző eredmények.

MEGJELENÍTÉSI TRÜKKÖK

Eljött az idő, hogy megismerd az OpenGL egy másik alapvetését.



Az OpenGL kihagyhatja a nem felé néző poligonok megjelenítését.

A mai cikk harmadik részében egy olyan problémával foglalkozunk, amely a mélységkiszámolásának rémálma: a felülmúlás. Mivel a kockáink poligonokból állnak, és a kirajzolási sorrend miatt azok a poligonok rajzolódtak ki utoljára, melyeket el kellett volna rejteni, tehát felülírták azokat, melyeknek elől kellene lenniük. Mit tegyünk? Hogy rajzoljuk őket más sorrendben? Nagyon okos ötlet: amíg a kockák el nem forognak, és a jó sorrend el nem romlik.

Mivel konkrét modellekkel dolgozunk – esetünkben kockákkal – a legegyszerűbb módszer a hátsó elemek elrejtése. Csupán annyi történik, hogy megmondjuk az OpenGL-nek, ne rajzolja ki azokat a poligonokat, amelyek nem „kifelé” néznek, és megoldottuk az egész problémát.

Óraállítás...

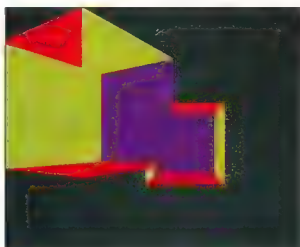
Várjunk csak egy kicsit; honnan tudja az OpenGL, merre néz egy poligon? Jöjjön újra egy kis OpenGL-elmélet – később hálás leszel érte. A poligon vertexeinek sorrendje meghatározott, ezt az irányítottságnak nevezzük. Ha a sorrend az óramutató járásával ellentétes a néző perspektívájából, a poligon a néző felé áll. Ha az óramutató járásával megegyezően, akkor ellentétes irányban. Próbáld megváltoztatni a kockák irányítottságát, és meglátod a különbséget.

>>TÖMÖRÍTÉSI GONDOK

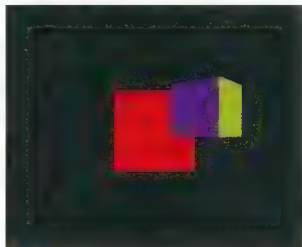
A drótvázás megjelenítésből nem is olyan egyszerű tömörre váltani.



02 Két kockával demonstráljuk a kitöltött objektumok összetettségét. Fordítsd le a Tut21 mappában található kódot (`BCC32 MyWindow.cpp DrawCode.cpp`). Hmm, drótvázásban nem is rossz...



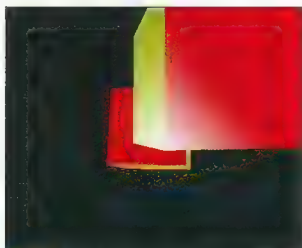
03 Jézusom, mi ez? A Tut22 mappa kódja kitöltötte a kockákat, katasztrofális eredménnyel. Az OpenGL kirajzolja az elrejtendő felületeket is, mivel magától nem jön rá, hogy nem kellene.



04 Az irányítottság ellenőrzésének bekapcsolása ezt a problémánkat megoldotta, de a kisebb kocka még mindig nem a nagyobbik mögött jelenik meg. Mivel ez kerül utoljára kirajzolásra, felülírja a nagyot.



05 Így már jobb. A Tut24-es mappa kódja a mélységellenőrzést is bekapcsolja, így az OpenGL sosem írja felül a közelebbi poligonokat egy távolival. A kisebb, körözött kocka most helyesen rajzolódik ki.



06 Hűha, ez már elethibb. Fordítsd le, és futtasd a Tut25 mappában található forráskódot, és megláthatod, hogy akár a legegyszerűbb megvilágítás is milyen sokat számít. Most már csak egy dolog hiányzik...



07 ...a textúrák! A `BCC32 glaux.lib MyWindow.cpp DrawCode.cpp` parancssal lefordíthatod ezt a kódot – meg kell mondanunk a fordítónak, hogy keresse meg az OpenGL Aux könyvtárát. Pótolhatod sajátál is...

Real-DRAW 1.5

Kreatív zsenit csinálunk belőled, ha beleszakadunk is...



>>ILLUSZTRÁLÁS

A Real-Draw-ban tömegével találhatsz illusztrációk készítésére alkalmas eszközöket.

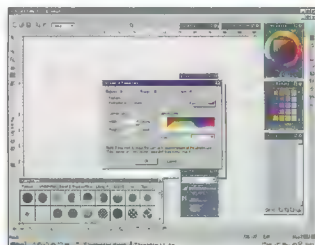
A digitális illusztrálás és képszerkesztés olykor bizony nagyon összetett feladat, melyhez több különböző szoftvercsomagra is szükség van. Általában kell egy kétdimenziós alkalmazás, amely tud bitmap-eket szerkeszteni, aztán ott van a vektoros program, amely éles felbontású képek készítésére jó, és végül a 3D-s képszerkesztő, amely a mélység érzékeltetésére használható. Ahelyett, hogy legkevesebb három kétségtelenül drága programra kéne aldoznod, nem lenne-e egyszerűbb, ha egy felhasználóbarát alkalmazás tudná mindazt, amire szükséged van? Az e havi CD-mellékleten szereplő Real-Draw-val pontosan ezt kapod kézhez.

Törj a csúcsra!

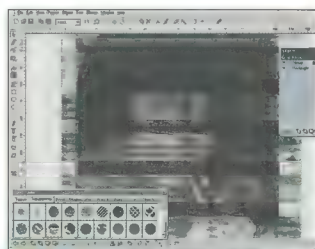
A Real-Draw-ban található vektoros eszközök kifogás nélküliek. A munkád során használt vektoros eszközök előnyei beláthatatlanok. Kezdetnek elég annyit, hogy bármilyen képet rajzolsz, az akár mikor szerkeszthető, és korlátlanul méretezhető. A Bezer eszköz használatával készíthetsz komplex ábrákat, kitöltheted őket színekkel vagy textúrákkal, még fényt, átlátszóságot, vagy szög-hajlást is rendelhetsz hozzájuk. Minden tárgynak saját kiterjesztése van, tehát a használt effektet bármikor szerkesztheted – egyébként ez nagyon kézre áll.

A Real-Draw bitmap szerkesztő eszközei szintén briliánsak. Textúrák garmadája áll rendelkezésedre, hogy összetett, gyakran teljesen életszerű művészi alkotásokat készíts. Testhetsz vászonra, vagy bármilyen más vektoros felületre az intuitív airbrush eszközzel, vagy választhatsz jó pár ecset és szórófeje közül. A 3D-s oldalról megközelítve pedig a Real-Draw segítségével alkalmazhatsz szöghajlításokat és fényárnyék viszonyokat is.

PCF



01 Új dokumentumot a [Ctrl]+[H] lenyomásával nyithatsz. Menj a **Project** menühöz, és válaszd a **Size and Colour** opciót. Válaszd meg a vásznad méretének alapbeállítását 600x500-ra. A vásznad színét hagyd meg fehérek. A következőkben keresd meg a fő eszköz-paletta.



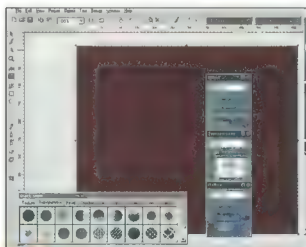
02 Állítsd az először importált kép méretére a mostani ábrádat. Ha rögtön nem látható, a képernyő jobb oldalán nyisd meg egy klikkel a **Quick Styles** palettát. Győződj meg róla, hogy kiválasztottad a képet, majd használd a **Wood** stílust. Egyből láthatod, ahogy alakul a kép.

GYORSBILLENTYŰK

| | |
|-------------------------------|------------------------|
| Tulajdonságok ablak elrejtése | [X] |
| Függőleges egyenes | [Shift] |
| Szöveg hozzáadása | [Ctrl]+[T] |
| Összekapcsolás (Group) | [Ctrl]+[G] |
| Szétkapcsolás (Ungroup) | [Ctrl]+[U] |
| Vászn nyírása | [Ctrl]+[Q] |
| Vászn másolása | [Ctrl]+[W] |
| Bitmapként másolás | [Ctrl]+[Shift]+[C] |
| Segítség | [F1] |
| Méret felbontás tartása | [Shift] művelet közben |



>>Egyszerűbb, ha egy felhasználóbarát alkalmazás tudja mindazt, amire szükséged van...



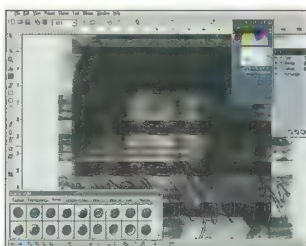
02 Rajzolj egy derékszöveget a vásznonra, és a **Colour Space** segítségével színezd be. Az összes **Real-Draw** palettát ki és bekapcsolhatod a képernyő jobb oldali sarkában található eszköztár segítségével. Mivel az ábra, amit rajzoltunk vektor-alapú, a színt egyszerűen megváltoztathatjuk egy másik szín hozzáadásával. Egyelőre a barna pont jó lesz.



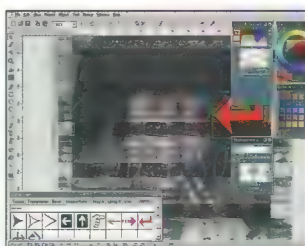
03 A következő lépésben egyesítünk egy fényképet a vektor alapunkkal, ami az illusztráció kezdete. A megszokott formátumok mellett a **Real-Draw** PSD fájlokat is tud importálni. Válaszd ki az **Import image from file** eszközt, kattints a vásznonra, majd keresd ki a fájdot. Méretezd újra a képet. Ne aggódj, ha a kép kicsit szemcsés – később direkt jó lesz.



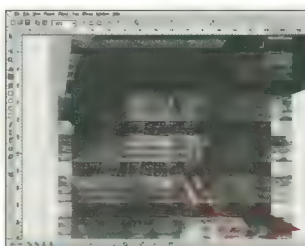
04 Válaszd ki a képet, és keresd meg a **Bitmap** menüt. A **Bitmap/Adjust** menüben állítsd a **Hue**-t és a **Saturation**-t, amíg elégedett nem vagy. A képen az **Effects** almenü segítségével élesthetsz. Kattints a **Tweak** opcióra a **Bitmap** menüben. Kísérletezz, amíg meg nem találsz a leginkább tetsző effektet – mi a **Soft Mosaic** effektet választottuk. Ismét importáld a képet...



05 A szöveg eszköznél válassz ki egy megfelelő betűtípust és méretet, majd gépelj néhány sort az előnézeti mezőbe. Kattints egy **OK**-t. A **Rotate** és **Skew** transform parancsok segítségével határozd meg a szöveg méretét és pozícióját. A **Quick Styles** palettáról adj hozzá áttetszőséget, majd a **Layer** paletta használatával küldd a szöveget az **I**ó layer mögé



07 A következő lépésben adjunk hozzá még néhány elemet. A **Real-Draw** tartalmaz jó pár kiváló előre beállított vektorú alakzatot. Keresd meg a **Quick Style** palettát, és válassz az **Objects** fület. Ragadj meg és helyezz a képre egy nyilat, vagy bármilyen más alakzatot. Méretezd és határozd meg a helyét, majd, hogy befejezd az egészet, adj hozzá még némi szöveget.



08 Befejezőképpen adj még a képhez további vektoros alakzatokat átlátszó effektel, egymás elé és mögé rejtve őket. Látod, itt van az orrod előtt, egy viszonylag bonyolult, pár perc alatt összedobott kép, melyben találhatóak bitmap-es, vektoros és szöveges elemek is.

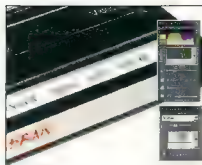
>>>A LEGJOBBAK LEGJOBBIKA

Lássuk a Real-DRAW legügyesebb és leghasznosabb lehetőségeit.



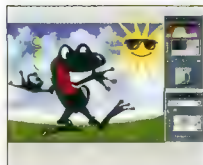
Gyorsfix

>A Real-DRAW kiváló Quick Styles palettájának segítségével egy sor effektet adhatunk a képhez. Az egyszerű fényhatásoktól kezdve a pop-art-os beütésekig. Rengeteg időt takaríthatunk meg és számos vektorobjektumot is kezelhetünk vele.



Görbék

>A teljes bezier készlet segítségével a Photoshop-hoz és a Macromedia Freehand-hoz hasonló eszközöket használhatunk fel a vektoros formák egyszerű szerkesztéséhez.

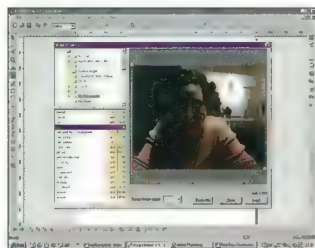


Látod a fényt?

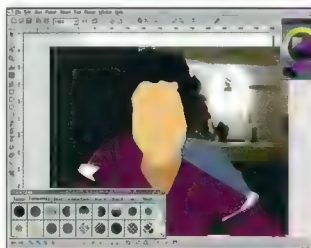
>Kiváló lehetőség a 2D-s rajzokhoz és textúrákhoz adható fényeffekt. Válassz egy lineáris gradiens textúrámintát és állítsd be a fény szögét a Color and Texture palettán. Ennyi az egész.

>>>VEKTOROK

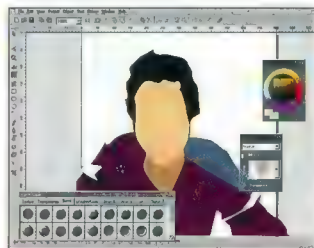
Készíts stílizált vektorgrafikát egy fénykép segítségével.



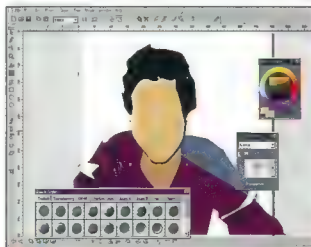
01 Nyiss meg egy képet, készíts egy új dokumentumot, majd klikkelj az **Import image from file**-ra a fő ablakban. Kiklikkelj a vásznonra és keresd ki a fotódat. Használd a Bezier Tool-t, ezzel vektoralapúvá téve a képet.



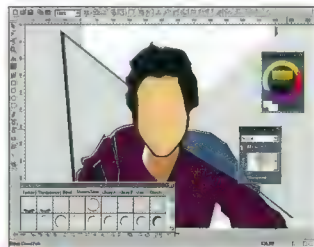
02 Rajzold körbe a kép azon részeit, amelyeket szeretnél megtartani. Ebben a fázisban érdemes különböző színeket választani minden objektumnak, nehogy összekeveredjenek. Nem kell nagyon aprólkodni, itt most az elhagyoltság a lényeg.



03 Amikor elégedett vagy a kiválasztott részletekkel és a vektorformákkal, nekállhatsz összerakni a képet. Ehhez különféle stílusok állnak a rendelkezésedre, a vektorok pedig természetükből adódóan a végtelenségig skálázhatóak.



04 Mindjárt kész, de akár már most is elmentheted úgy ahogy van. Persze még lehet finomítani. Próbáld ki a Real-DRAW 3D effektjét. Válaszd ki a Quick Style palettáról a Bevels fület.



05 Adj mindegyik objektumnak különböző szinteket. Kísérletezz, amíg a Neked tetsző eredmény ki nem jön. Adjál hozzá még egy pár effektet, és már nyomtatható is művedet.

>>>A képet különféle stílusokkal teheted egyedivé, amelyeket a végtelenségig skálázhatsz.



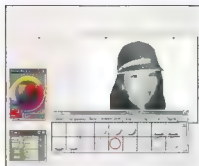
Rétegek

>Akárcsak a Photoshop-ban, a Real-DRAW-ban is lehetséges rétegekkel dolgozni. Ez megkönnyíti az összetett ábrák készítését. A rétegeket egy gombymással átrendezheted



Szövegelés

>A Real-DRAW szöveg eszközzel egyszerűen fantasztikus. Nem csak a transzparencia mértékét állíthatod be, de textúrákat és fényeffekteket is kombinálhatsz, így akár terbelvé is varázsolhatsz a szöveget.

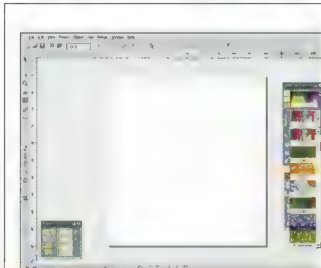


Maszkolás

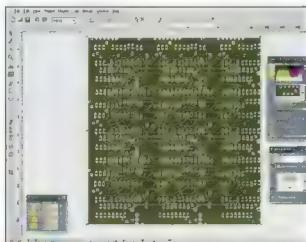
>Ez a művelet is igen felhasználóbarát, főleg az eszközöknek köszönhetően. Egyszerűen rajzolj egy nyomot a kiválasztott bitmap körül a Bezier Tool segítségével, majd kattints a Bitmap/Mask-ra.

>>TEXTÚRÁK

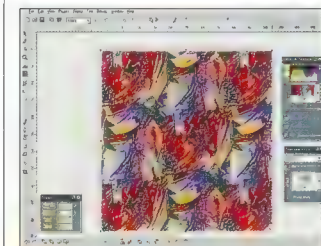
A Real-DRAW-ban a teljesség kedvéért előre telepített textúrákat is találsz.



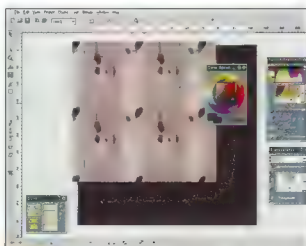
1 Képzeld egy új dokumentumot és méretezd át a rubrikából 500x500 pixel méretűre. A jobb oldali eszközsorból válaszd ki a **Color and Texture** palettát. Scrollozz végig a textúrákon és válassz ki egy kedvedre való



2 Most, ha rajzolj egy formát, láthatod, hogy ki van töltve az általad kiválasztott textúrával. Mi éppen egy nyomtatott ábrákot választottunk, de számos további textúrával találkozhatok. Főképpen faanyagokkal. Ezek főleg a 3D-s alkalmazások előkészítésére használhatók



3 A Relief segítségével természetes hatásokat érthetsz el. Ez főleg az olajfesték textúrák esetében hasznos. Készítsd ki a **3D** boxot a **Color and Texture** palettán és állítsd be a csúszkát ízlésednek megfelelően. Meglepően egyszerű és hatékony az eredmény tekintetében.



4 A **Screen Blending** segítségével több textúrát olvaszhatsz össze. Rajzolj két négyzetet, színezd az egyiket barnára, a másikat pedig lila el fá textúrával. Most jelöld be a **Screen** boxot a **Color and Textures** palettán. Figyeld, hogyan vesz fel a textúra a háttér színét.

TOBB MINT VALÓSÁG

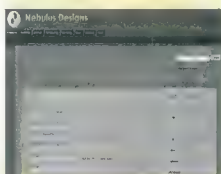
HÁLÓ VILÁG

Számos hasznos oldalt talál a Real-DRAW-ról a neten.



MediaChance

www.mediachance.com/readraw/
Hol máshol lehetne kezdeni a keresést, mint a Real-DRAW fejlesztőjénél? Olvasd el a tippek, trükkök oldalát, olvasd el mit tud a 2.45-ös verzió a Photoshop mellett és a MegaRender technológia mellett.



Nebulus Designs

<http://nebulus.org/index.html?pg=forums/>

Ez a Real-DRAW fórum kiváló hely, ha egy kis tanácsra van szükséged. Még nem üzemel teljes gőzzel, de ki tudja, talán éppen a ti kérdésetek fogja kirobbantani az everszárd online világot.



Multimedia Builder Forums

<http://207.106.139.34/nmbforums/nmbc3/ultimatebb.cgi>

A MediaChance saját Real-DRAW fóruma, a szoftver rajongói keménymagával. Biztos lehetsz benne, hogy bármilyen kérdésedre pillanatok alatt részletes, lementő választ fogsz kapni.

Virtuális videó

Rögzíts tévéfelvételeket a vinyódra!

Nyáron a kutyának nincs kedve a nappalban trespdni a tévé előtt, amikor alig kap levegőt a kánikulában. Irány a strand, este pedig egy barátságos kis kávézó, lehetőség szerint egy vízparti darab. Mi a teendő, ha mindeközben a tévéüsről sem szeretnénk lemaradni, de a videónkat sem akarjuk minden este tomozni, az irdatlan mennyiségű szalag megvásárlásától már nem is beszélve.

ALFEMEZEN



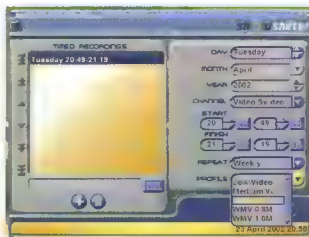
1 Első és legfontosabb. Ne felejt el beállítani a film kezdési idejét. Egy jó videóhoz hasonlóan a ShowShifter-nek is meg lehet adni az időpontokat, na meg a csatornát, ahol a műsort adják.



2 Mialatt egy korsó hideg sört döntesz magadba a strandon, a ShowShifter csendesen zömmögve elindul és az általa beállított időpontig rögzíti kedvenc sorozatodat vagy sportműsorodat.

Showtime!

Mivel mi is szeretnénk kényelmesen kipihenni magunkat, elkezdünk vadul lehetőségek után kutatni, hogyan is lehetne a fenti problémára megoldást találni. Hamarosan meg is találjuk a választ a ShowShifter formájában, amelynek 30 napos demóját most meg is találhatjátok lemezmelékletünkön. A programhoz már csak egy viszonylag olcsó hardverest TV-kártyára, vagy tunerre van szükség, amellyel alkalmasra teszed számítógépedet a tévéjelek vételére. A felvettelt a későbbiekben akár CD-re is kiírhatod, hogy ne foglalja a helyet a vinyón. A rongyosra nézett videoszalagoktól tehát szépen búcsút lehet venni **PCF**



3 A lemezhely kritikus fontosságú – a videók rengeteg igényelnek. A ShowShifter számos tömítési módszert kínál, így az „4:4:4” előtt vegyél föl néhány műsort, hogy beállítsd a megfelelő minőség-méret arányt.



4 Következő reggel. Mivel a felvételt elmentetted a merevlemezre, hagyományosan fájlként kezelheted – tehát kiírhatod CD-re, hogy bevihes munkahelyre. Csak a főnököd meg ne lássa, és indulhat a mozi.

>>VÉTELI ZAVAROK

A kezdedbe adtuk a szoftvert, de az adást neked kell befognod.

Mielőtt felveszed a játékot a ShowShifter-rel, a PC-d képes kell hogy legyen a TV-jelek vételére. Ennek feltétele egy gyors és fájdalmentes hardverfrissítés és egy kevéske finomhangolás (a szó legszorosabb értelmében). A zökkenőmentes vételhez egy PentiumIII-nak megfelelő gép szükséges, legalább 128Mb RAM-mal és rengeteg hellyel a merevlemezben a felvételekhez – a tömítéstől függetlenül percenként megabájtnyi értékekről beszélünk.



1 A ShowShifter-en a hagyományos készülékekhez hasonlóan foghatod be a csatornákat. Dugd az antennát a TV-kártyád hátuljába, és kattints az Autotune-re. A ShowShifter végigszalad a fogható csatornákon, és egy listát készít belőlük. A tökéletes képmínőséghez szükség lehet némi kézi hangolásra.



2 A TV-kártya / tuner nem drága – már egy jobbat is kaphatsz 20 ezer Ft körül. A legtöbbjük PCI-kártya, tehát ellenőrizd, hogy van-e szabad helyed. Általában adnak hozzá szoftvert, de a pontos időbeállítás és a jó minőségű ShowShifter-hez és a PowerVCR-hez hasonló programot igényel.



3 Ha nincs szabad PCI-helyed, USB-s tunert is vehetsz; a LeadTek WinFast TV-kártyáról ebben a számban olvashatsz leírást. Ezek az eszközök kényelmesebbek, bár saját teszterünkszerünkön kissé gyengébb teljesítményűek is, mint PCI-os társaik.

10 van babám!!!

**Születésnap tüzoltás július 1-től,
részletek a Pesti Estben.**

PESTI  10
10 ÉVES A PESTI EST



Erősíts velünk!

Nem, nem, most nem Rékára gondoltunk a cimlapunkról, hanem azokra a lélektelennek tűnő fekete/ezüst dobozokra, amelyek ott lapulnak a tévéitek alatt, esetleg a könyvespolcon a CD lejátszó és a kazettás dekk között.

Ha Hi-Fi rendszerről beszélünk, alapvető különbséget kell tennünk a szakértők által „instant-hifi” néven emlegetett music center-ek és a komoly, nagy valódi Hi-Fi cuccok között. Előbbieknek nagy előnye, hogy kényelmesek, mert egy készletben megtalálhatók erősítő, hangfalat, CD, MD, DVD és még ki tudja milyen lejátszót, ezen kívül áruk is barátságosabb, mint egy komoly Hi-Fi szettnek. Utóbbiak viszont, bár borsosabb összegbe kerülnek, olyat nyújtanak hangzás terén, amelyet ez idáig még egyetlen music center-nak sikerült. Szállógének számít a Hi-Fi mániások között, hogy ha egyszer hallottad a kedvenc zenédet egy komolyabb cuccon, utána a legkevesebb minőségromlást is észre fogod venni. Ki-ki döntse el maga, melyik oldalhoz húz, mi viszont ehavi szavunkban az erősítőrendszerek-

ről fogunk beszélni, amelyek nélkül egyetlen hangcucc sem ér hajtófát sem.

Szíverősítő

A rádióerősítő a ház szórakoztató központ lelke. Ez erősíti fel a hangokat, dekódolja a surround jeleket, veszi a rádióadást, és a rendszer irányítóközpontjaként is funkcionál. Az alábbiakra kell figyelned, amikor erősítőt keresel Hi-Fi tornyodba.

Alapvetően két fajta erősítő létezik: sztereó és surround. A sztereó erősítők hagyományos két csatornás vevők, amelyek alkalmasak a két csatornán rögzített zenék megszólaltatására (CD, LP, MC). A surround rendszerek hat csatorna adóit képesek feldolgozni az előbbi kettő helyett, így a már feljebb említett hanghordozók mellett a DVD lemezek lejátszására is képesek.

A képlet igen egyszerű: egy ilyen készülék megvásárlásakor: minél többet kerülsz, annál jobb. Egy jó erősítőt távirányítóval együtt meg lehet ütni 50 000 Ft alatt. A surround cuccok azonban jó esetben is csak itt kezdődnek. A határ azonban természetesen a csillagos ég.

A kör közepén...

Ha felmerült benned a kérdés, hogy milyen erősítőt választanál házi szórakoztató centrumodba, mi segítünk a választással. Sztereót csak akkor érdemes vásárolni, ha teljesen biztos vagy abban, hogy csak és kizárólag kétsztoronás hanganyagokat fogsz otthon hallgatni. Azonban a többsztoronás audiorendszereké a jövő,

így valószínű, hogy a CD-k és kazetták mellett a DVD-k hangját is szeretnéd élvezni, akkor pedig érdemes surround cuccba befektetni. Ha mégis az előbbi csoportba tartoznál, egy surround erősítő árát nagyon jó minőségű sztereó készüléket fogsz kapni.

Áramvonal

Gyakori probléma a kezdő hifisták körében az teljesítmény kérdése. Egy erősítő teljesítményét watt/csatorna-ban mérjük. A minimum 35 watt/csatorna, a legkiválóbb erősítők azonban 100 watt/csatorna felett produkálnak. A surround rendszereknek a teljesítményadatokat a következő formában fogod megtalálni: 100 watt x5. Ez azt jelenti, hogy az a vevő öt darab 100 wattos beépített erősítővel rendelkezik a surround szett minden egyes hangszórója számára. A teljesítmény, amelyre szükséged lesz azonban függ a hangfalaid méretétől, teljesítményétől, a szoba méretétől, ahol a rendszert használni szándékozod, illetve az általad (és szomszédaid által) preferált hangerőtől. Ilyenkor nem árt odafigyelni, hogy a hangfalaid bírják a strapát, ugyanis minél jobb erősítő van, annál biztonságosabb, hogy tszább, jobb minőségű hangot fogsz hallani. Általában egy 100 watt/csatorna teljesítményű erősítő bőségesen elég egy nagy méretű szoba behangosítására. Vedd figyelembe, hogy ha Dolby Digital hangrendszert használ, akkor a mélynyomó csatormája nem lesz külön kieroősítve, mivel a DD rendszer hat csatornát használ, ebből a hatodik a mélynyomó. A jobb mélynyomók azonban beépített erősítővel rendelkeznek az ilyen jellegű problémák kiküszöbölésére.

Szintén ügyelj arra, hogy a rögzített hanganyagokban hallható csúcsok (peaks) és mélyebb hangok (valleys) különbségeként hangzanak az egyes erősítőkön. Az olcsóbb készülékek ezeket a részleteket nem kezelik olyan jól, mint a kicsivel drágább „high current” modellek. A HC modellek előnye olcsóbb kollégáikkal szemben, hogy nem kell teljesen feltekerned őket ahhoz, hogy a legapróbb részleteket is meghalljad, ráadásul nem lesz zajos, illetve torz a hangminőség.

Mire ügyelj:

Ha rászánod magad egy erősítő vásárlására, az alábbi speci dolgok megleltére érdemes odafigyelned, ha tényleg minőséget akarsz a pénzért.

DSP (digital sound processing):

A DSP segítségével virtuális surround



Ezt a surround szettet akár dekorációs elemként is használhatjuk. Persze hangja sem utolsó.



>>A tökéletes hangzást elérni nem kevés munkába kerül majd, de ha sikerült, az garantáltan még minden pénzt.

hangzást lehet elérni, mintha egy koncertteremben, vagy jazz klubban üldölgénél. Dolby Pro Logic surround hangzás esetén a hatás még tökéletesebb.

Dolby Pro Logic Surround

Ez a szabvány tévéadások, kábeltevéék és VHS kazetták hangstandardja egy jó ideje. Mivel a surround hangzás adatait a sztereó jelbe kódolják bele, megfelelő audio kimenetekkel rendelkező tévére, vagy videóra van szükség, hogy a Pro Logic hangot élvezhesd. Amikor a hangjeleket beküldöd egy ilyen erősítőbe, az dekódolja a surround információt, amelyet aztán szétoszt a megfelelő hangszórók között. A Pro Logic rendszerre tehát akkor lesz szükség, ha a tévéddel és a videomagnóddal szeretnél házimozit használni.

Dolby Digital Decoding

A Dolby Digital hang hat csatornára van szétosztva: bal és jobb első, közép, bal és jobb hátsó, valamint mély hang csatorna. Csak a Dolby Digital dekóderrel ellátott erősítők képesek a kezelésére. Néhány erősítő csupán a DD lehetőség előkészítését tartalmazza, vagyis lehetőségetek van külső DD dekóder csatlakoztatására. Manapság gyakorlatilag az összes DVD hanganyag Dolby Digital hangrendszer segítségével van kódolva, a jövőben azonban a tévéadások, a kábeltevé és a műholdas csatornák is erre a kódolásra szeretnének áttérni.

DTS

A DTS egy újabb 5 1-es surround hangtípus. Számos DVD film és néhány DVD hanglermez használja a DTS-t. A legelterjedtebb Hi-Fi öröklet szerint a DTS valamivel jobb mint a Dolby Digital, a különbség azonban csupán nagyon kicsi. Ráadásul az összes DTS lemezt is lehet játszani DD rendszeren is.

THX

A THX egy értékelő rendszer, amelyet George Lucas és cége fejlesztett ki. A THX jelölést csak azok a gyártók kaphatják meg, akik sikeresen teljesítenek egy sor szigorú minőségellenőrző tesztet.

Audio/Video bemenetek

Ügyelj arra, hogy az általad választott erősítőn megfelelő mennyiségű audio és video csatlakozási lehetőség legyen, nem csak a mostani, hanem akár a jövőbeli technikák számára is.

Távírányítók

A legtöbb erősítőhöz ma már alaptartozék a távírányító. A legfejlettebbeket azonban arra is be lehet programozni, hogy a házi szórakoztatási rendszer több komponensét is vezérelni tudják.

Multiroom/multisource funkció

Ennek a lehetőségnek a segítségével több forrásból érkező hangot is le tudsz játszani, akár több szobában is egyszerre. Ha igazán elborult hangmániás vagy akkor érdemes a híradástechnikák boltok helyett speciális szobaközlő elátogatni, ahol kifejezetten diszkók és egyéb „nagyfelhasználók” számára készített eszközökkel foglalkoznak. Bár ezek kevésbé pénztárcabarátok, de teljesítményben sokkal jobbat tudnak nyújtani. Persze nem kell egyből falat bontani velük, ezek a cuccok már alacsony hangerőnél is kiváló hangminőséget produkálnak. Ha pedig tényleg zúzos cuccot szeretnél otti-

honra, előbb-utóbb érdemes egy kis keverőpultra is beruházni, amellyel a különböző jelforrásokat szabályozhatod.

Bár ez még a jövő zenéje, szó van úgynevezett drótnélküli Hi-Fi rendszerekről is, amelyek segítségével egyszer és mindenkorra számúzhatók a lakásból a mindent behálózó kábelerdőt. A kérményvonalas híftak bizonyára firtorognak az ötlettől, mindenesetre kényelmesnek tűnik az új megoldás.

A tökéletes hangzást elérni nem kevés munkába kerül majd, de ha sikerült, az garantáltan még minden pénzt és fáradságot, főleg akkor, amikor lehuppansz a kedvenc foteled elelésére és egy gombnyomással belevetted magad a házimozi fantasztikus világába. **PCF**



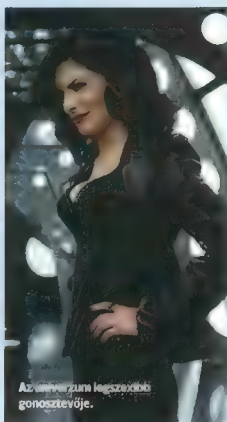
A házimozis rendszer fekete doboza(i)...

A HÓNAP FILMJE

Újabb nyár, újabb söpredék a Földön. De itt vannak ők is, újra munkában, újra feketében. Tehát ideje, hogy elkapjuk azokat a napszemüvegeket, és elsétáljunk valamelyik moziba...

MIB – SÖTÉT ZSARUK 2.

Eredeti cím: MIB: The Series **Rendező:** Barry Sonnenfeld **Operatőr:** Gary Barber **Zene:** Don Davis **Szereplők:** Will Smith, Tommy Lee Jones, Barry Bostwick, Kevin Connolly, John Goodman, Kevin Spacey, Kevin Weisman, Kevin Weisman, Kevin Weisman



Az egyre nagyobb tapasztalattal rendelkező J ügynök (Smith) egy rutinfelderítés során találkozik azzal az ördögi gonosz lénnyel (Boyle), aki már jó ideje férhememődelként bujkál a Földön. Az eset annyira komolyan látszik, hogy J kénytelen fölkeresni régi társát, K ügynököt (Jones) azonban biztonsági okokból törölte minden olyan emléket, amelyet még sötét zsaruként rak tározhatott el a memóriájában. K így most egy kevésbé veszélyes területen tölti be közalkalmazotti állást: postásként dolgozik. A bolygó megmentése ezúttal tehát egy lézerfegyveres superhekus és egy puttyos levélküldő feladata lesz.

Az első rész galaxiszerte sikert aratott, ezért az ismét összeálló stáb nem sokat változtatt az eredeti recepten, nem úgy az új epizód forgatókönyvén. A sci-fi vigjáték utolsó képsorán ugyanis

a két ügynök a World Trade Center tetőjén harcolt volna egy idegen lénnyel, ám ennek bementése – kegyeleti okokból – már nem lehetséges. Ezért a tavalyi év első felében elkészült felvételek közül azokat, amelyeken látszanak az iktornyok, újravették a Chrysler felhőkarcolójának statisztálásával. (A *Pókember* és a *Suart Little* 2 mellett a *MIB 2* volt az első film szeptember 11-e után, amely a polgármester hivatalától engedélyt kapott a manhattani munkálatokra.)

E két utóbbi produkción kívül már forgognak a *Star Wars*, a *Gyűrűk ura*, a *Harry Potter*, a *Kémkölgyök*, a *Csak egy kis pánik*, az *Austin Powers* és a *Star Trek* folytatásai is, ám egyértelműen jelzi, hogy Hollywoodban minden eddignél jobban bíznak a sequelok sikerében. Az előbb említett mozikra több mint egymilliárd dollár költenek a stúdiók, mégpedig bátran, mert tudják, hogy úgy

továbbinni egy bevált történetet, hogy még a korábbi reklámkampány sikeres elemét is újra tudják hasznosítani, nem lehet veszteséges vállalkozás.

A Columbia, a DreamWorks és Spielberg saját produkciós cége, az Amblin (amely a látványért volt felelős) főhalálában dolgozott a *MIB 2*-ón, mert az álmogyárát egy tavaly júniusra beigért sztrájk fenyegette. A felvételek kilencven százalékát el is készítették a nyár előtt, hogy minden szereplő úgy sztrájkolhasson, ahogy neki tetszik. Egy valaki azonban biztosan nem készült munkabeszüntetésre, Will Smith tízezres fiacskája ugyanis munkamániás hírében áll. Trey eddig csak otthoni felvételeken dobortott, amelyeken ő a hőst, apja pedig mindig a gazembert testesítette meg, ám a *MIB 2*-vel egy igaz nagy mozi is főkelet a filmgraffiára. Sőt rögtön modellnek is felkérték, így az ifjú Smith

nemsokára Tommy Hilfiger reklámokban lesz látható.

A *MIB 2* a *Pókember* és a *Star Wars II* rész sikereire tör, és valószínűleg az idei nyár egyik legnagyobb sikere lesz a világ filmszínházaiban. Szüksége is lesz a Sony-nak a diadalmenetre, mert a számlások szentén legalább 400 millió dolláros bevételre kell szert tennie csak ahhoz, hogy megússzák veszteség nélkül. Ehhez a hihetetlen számadathoz az extra magas trükköltségek mellett nagyban hozzájárult, hogy a rendező és a két főszereplő csak egyen feltételekkel vállalták a folytatást. Will Smith 20, Tommy Lee Jones 12,5, Barry Sonnenfeld pedig a bevételek 10 százalékával gazdagszik mindaddig, amíg a produkció el nem ér a 200 milliós álmórhátra. Egyet ígértünk: rajtuk nem fog múlni **PCF**

PCF Vélemény

„Látványosabb lüszörnyek, de a történetben csak az egyik szemérmes annéjjára jelent némi újítást.”

SZILAJ – A VAD VÖLGY PARIPÁJA

Rendező: **John A. Davis** Forgatókönyv: **John A. Davis**

Zene: **David Yarrow** Dalok: **John A. Davis**

Forgalmazó: **Paramount**



A DreamWorks Pictures új animációs filmje jó példázta, milyen messzire jutott napjainkra a tradicionális animáció, s hogy sok mindennek nevezhető, csak „hagyományosnak” nem. A számítógépek használata forradalmasította a műfajt, és vadonatúj megoldásokat tett lehetővé. Erdő olyan, teljes egészében számítógéppel készült filmek tanúskodnak, mint a *Shrek* vagy a *Jégkorcsok*. A számítástechnika ugyanakkor egyre növekvő hatást gyakorol a 2D-s animációra is, amit ez a mozi kitűnően tanúsít.

Ma már kétségkívül a számítógép egere az animátorok egyik legfontosabb munkaeszköze, de ahogy Jeffrey Katzenberg rámutatott, a számítógép nem helyettesítheti a szabadkézi rajzot. „A hagyományos animácóban ott rejlik az a varázs, a lehetőség, hogy a művész saját kezével kelti életre a karaktereket. Ehhez semmi sem fogható” – mondta a producer. „Ezért ebben a filmben mi a kézzel rajzolt animációt házasítottuk össze a legmodernebb technikával, hogy létrehozzunk egy olyan filmet, amely mindkét területen a legjobb”

PENGE 2

Rendező: **James New** Forgatókönyv: **James New**
Operatőr: **James New** Zene: **James New**
Szereplők: **James New**
Forgalmazó: **James New**



Az 1998-as filmsiker, a *Penge* folytatásában a félig ember, félig vámpír főhős minden vágya, hogy elégtételt vegyen azért, amiért ilyenek születtek, és hogy megmentse az embereket egy vérfürdővel teli Armageddontól. A legújabb kalandok során *Penge* kénytelen egy még hatalmasabb és még ördögibb vámpírcsappal szembeállni. A szupervészírók célja ugyanis nem más, mint hogy gyökerestül kiirtsák a Földről mind az embereket, mind a vámpírok fajtát.

Az alkotóknak az volt a szándékunk, hogy az új epizód még high-tech-ebb legyen, mint az előző. A különleges látványt és a speciális effektusokat ezért rendkívül nagy szerep jut a filmben. Mindkét részről Oscar-díjas mesterek vezették a csapatokat: Nick Alder, a speciális trükkökért felelős szakember a Nyolcadik utas: A Halál, Nick Brooks látványtervező pedig a *Csodás álmok* jónak című produkcióját kapta meg a filmvilág legbecsebb elismerését. Alder csapata angol és cseh szakemberekből állt, akiknek csak Angliából mintegy 80 tonnányi felszerelést kellett a prágai forgatási helyszínre szállítani. Úgy tűnik megérte.

HÍREK

2005 NYARÁN KÖZÖNSÉG ELÉ KERÜL HET A NEGYEDIK INDIANA JONES

Minden akadály elhárult a nagysikerű kalandfilm folytatása elől. Az utolsó hiányzó láncszemet, a forgatókönyvírt is megtalálták a stábba. Frank Darabont, a remény rabja és a *Haldson* rendezője lesz az, aki George Lucas ötletei alapján részletesen kidolgozza majd az új mozi történetét. Azért ő választották erre a feladatra, mert nemcsak sikeres filmeket jegyez, de ő írta *Az új Indiana Jones* című tévésorozatot több epizódjának forgatókönyvét is. Lucas megerősítette, hogy az ostort lengető régészprofesszor korábbi barátjának, azaz Karen Allen és Kate Capshaw is felbukkanhat majd az újabb epizódban. Egyben megerősítette a klasszikus felállás, azaz Lucas lesz a producer, Steven Spielberg – Capshaw férje – a rendező, indít pedig továbbra is Harrison Ford alakítja.

AALIYAH VISSZATÉR



Tragikus és egyben különleges esemény lesz a *Kárhozottak királynőjének* bemutatója. Az *Intenju* a vámpírról folytatásában, amely Magyarországon augusztustól lesz látható, ugyanis nemcsak egy 4000 éves vámpírkirálynő, de Aaliyah is „visszatér” a halálból. Amióta a fekete szépség elhunyt állandóak a találgatások Michael Rymert filmével kapcsolatban. A rendező nemrég a nyilvánosság elé lépett, és választ adott a komputeres trükkökkel kapcsolatos kérdésekre. Ebből kiderült, hogy Aaliyah-ra már csak némi utószinkron volt, amikor végzetes repülőgépbalesetet szenvedett, így nem kellett a számítógépek segítségével kémiához, vagy vászonra varázsolni az énekes-színészt. Sőt Aaliyah öcséje, Rasha még azt a pár hangfelvételt is fölmondta nővére helyett, persze – ha lehetünk a direktornak – effektusokban így sem lesz hiány.

HUSZADSZOR IS JAMES BOND

Már teljes gőzzel folynak a *Haj meg mások* című Bond-film utómunkái. A keverőpuit és a vágóasztal mögött már nem érheti baj a stábot, ezért biztosra vehető, hogy az év vége felé nálunk is a mozikba kerül a jubileumi epizód. Nem volt ez azonban mindig így.

A Koreától, Los Angelesig vezető kaland egyik állomásán, az izlandi Vatnajökull jégmezőjén például arra fogadtak világsztárakat és operatőröket, vajon beszakad-e a jég. Nem messze tőlük ugyanis két legártalmatlanabb kibélelt versenygép kergette egymást. Az autószenet végül azonban nem követelt áldozatokat.

Később, egy sokkal barátságosabb vidéken már nem volt ilyen szerencse a csapatnak. Eppen Spanyolországban vettek föl egy akció dús jelenetet a frissen Oscar-díjazott Halle Berryvel, akinek egy fölröbbanó füstgránátból szálank fordított a bal szemébe. A 33 éves színésznő korhazba szállították, és egy félórás műtét során szerencsésen eltávolították a repszét.



MOST KERESD

DVD-n megjelent újdonságok. Elérhetőek a közeljövőben.

Mindhalálág Zene

Regió 2

Az ontelet Broadway-rendezőtől túlszárított életvitelű segített szívrohamhoz és jutatta kómába. A halálán lévő direktornak egy gigantikus revű képében perog az a bizonyos utolsó film. A „Kabareál” világhírűvé váló Fosse a show-bizniszt és annak megszálítottját gyűnyolja ki musical-jében, amelyért Arany Pálmat vehetett át Cannes-ban, valamint Oscar-díjat kapott a látványért, a jelmezekért, a zenéért és a vágásért.

Határ: A csillagos ég

IMAX Regió 2

A moziság csúcspontjának tartott, rekord-méretű vászra vetített, térhatású filmek végre eljuthatnak a háziudvarba is. A korábban megjelent IMAX-filmek, a Megvalósult álom, a T-Rex és a Kék bolygó után, most három újabb részzel bővíti a sorozat, amelyek segítségével otthonodból juthatsz el a távoli űrbe. A negyvenperces kirándulások közül talán ez tűnik a legizgalmasabbnak, mert a Columbia űrhajó 1982-es, első útján vehetsz részt. A két űrhajóst, John Youngot és Robert Crippent a felkészülés-től egészen a visszaérkezésig követte a kamera.

A MIR űrállomás

IMAX Regió 2

Két, korábban egymással szembenálló nemzet űrhajósai együtt a MIR állomáson! Az amerikai asztronauták által készített felvételek megörökítik az orosz MIR mindennapjait. Nemcsak annak lehetsz szem és fülhallója, hogy miként dolgoznak, de annak is, hogyan szórakoznak a súlytalanság állapotában az odafent élők.

A HÓNAP DVD-JE

HARRY POTTER ÉS A BÖLCSEK KÖVE

5990 Ft Regió 2 Warner Bros. Pictures

A fantáziás alapötletnek köszönhetően olyan elemek jelennek meg a 215 ezer kockából álló filmben, amelyeket eddig még senki sem próbált megvalósítani. Sosem láthattunk még a filmtörténetben postagalambként dolgozó baglyokat, éjszakai égbolttal tükörözö mennevezetet vagy kviddicsmeccset. Persze nem volt egyszerű megvalósítani egy olyan nem létező világot, amelyet már minden olvasó elképzelt magának. A jegyeladási rekordok mégis azt bizonyítják, hogy ez kiválóan sikerült az alkotóknak, akik 700-800 jelenetnél alkalmaztak vizuális effektusokat. Így került képernyőre a legnépszerűbb roxforti sport, a kviddics is, amelyet a távirányítója segítségével bárki kipróbálhat, ha elindítja az extrémlemez. Ennek meghajtásához Inter Actual player szükséges, de ha ez megvan, akkor az utóbbi idők egyik legjobban felszerelt díszke fogoroghat a lejátszóban.

A második korong segítségével háromdimenziós utazást tehetesz a Roxfort kastélyban egy magyaryelvű idegenvezető kíséretében, a Tiltott Rengetegben pedig megnézheted a kimaradt jeleneteket. Az interjúkból sok mindent tudhatsz meg a folytatásról, sőt ha elég ügyesen barátságolsz a kastélyban, akkor bepillanthatsz a Titkok Kamrájába is. Különös ismeretekre is szert tehetesz: bűbájtán órákat vehetsz, megtanulhatsz kivédeni a gonosz varázslatokat, majd elvégezheted egy gyorsalpaló bájtálkeverő és átváltozó tanfolyamot is.

Igaz mindehhez varázspálcára van szükség, amit csak varázslópénzért kapsz az Abszolút úton, és így tovább... Amikor megelégedtél a videolemez-lejátszódat, akkor csak tedd át a korongot Windowsos számítógépedbe, és máris játszathatsz a DVD-ROM-os extrakkal. Ha hatszáz ezer eladott Potter-könyv és a december óta tartó reklámkampány után még mindig nem unod Harry szemüveg fizmiskáját, akkor az Electronic Arts (EA) játékdémójában segíthetsz neki ájtani a Roxfort kastélyon.

→Tények

Kép: 16:9 anamorfikus

Hang: Magyar 5.1 EX (a DVD-k történetében első ízben)

Extrák:

Magyar menük, előzetes és reklám, kimaradt jelenetek, DVD-ROM-os extrák és egy lemeznyi interaktív raadás

PCFélelemény

„Minden DVD-nek ilyen extrákkal kényes rendelkezik. A kis Pottert viszont már egy cséppet unjuk.”

Film 60%

Megvalósítás 95%

CONAN, A BARBÁR

Regió 2 20th Century, Fox

A film ötlete 1977-ben merült föl egy képregény kapcsán, amelyből Oliver Stone írt forgatókönyvet. A produceri munkákat Hollywood egyik királya, Dino De Laurentis vállalta, akinek irányítása alatt az élvilágosabb mozikre készült el. Természetesen a kor technika még nem tette lehetővé, hogy annyit trükközt alkalmazzanak, amennyit a történet megkívánt volna, ezért az alkotás, amely elindította Arnold karnyerjét, a díszletek és maszok tekintetében nagyszabású



Kép: 16:9

Hang: Dolby Digital 5.1

Extrák:

Dokumentum-film a készítésről, audiokommentár, kimaradt jelenetek, az egyetlen számítógépes előzetes bemutatása, előzetesek

FINAL FANTASY A HARC SZELLEME

Regió 2 Columbia TriStar

A mozi némileg új történettel áll elő, mégis teljesen a játék hangulatát idézi, de mindez nem számít, mert a borítóval és kép és a technikai csúcsmínőség és így leköti majd a figyelmedet. A Sony és a Square Inc. munkatársai állítják, hogy a nagyon is élethű műemberek teremtesek nem használtak hagyományos felvételeket, kizárólag számítógépes animációt. Így ez lenne az első teljes mértékben számítógépes mozifilm, amelyben ember-szabású szereplők játszanak.



Kép: 16:9

Hang: anamorfikus

Dolby Digital 5.1

Extrák: Két audiokommentár, storyboardok, interaktív dokumentumok és workshop Web: www.finalfantasy.hu

SUGAR & SPICE SUGAR & SPICE

Kiadó: Universal

A TV2 és a Universal Music közösen indította el hazánkban a *Popsztrók*, világszeret-tes sikeres műsorát, amelyben az új generáció kerekasztala tehetségeit kutatják országszerte. A műsor, reality-show szerűen követte végig öt fiatal amatőr útját a teljes ismeretlenségtől a sztárrá válásig. A tévés produkció első kézzel fogható eredménye ez az album, amelyet egy 25

fős magyar csapat amerikai módszerekkel készített el. Az együttes tagjai egytől-egyig kőkemény válogatáson mentek keresztül, melynek során a popszalma csínját-bínját is elsajátíthatták. Így az eredmény!



➤ Tehetség alapján válogatták őket össze
➤ Váratlanul az első lemez lesz az utolsó is

„Talán mindenki megtalálja a szívéhez közelálló dalt.”

53%

MORCHEEBA CHARANGO

Kiadó: Warner Music

A háromtagú banda új albumán ugyanaz az elegáns, romantikus és melankolikus hangvétel köszön vissza, amelyet a több mint hárommillió példányban elkelt *Who Can You Trust* (1996), *Big Calm* (1998) és *Fragments of Freedom* (2000) című korábbi lemezeiken megismerhetünk. Az 1960-as évek brazil stílusát, a Tropicalia tagjai alkották meg a zenei kan-

nibalizmust, amikor népzenejüket minden olyan nyugati irányzattal vegyítették, amely megnyerte a tetszésüket. A Godfrey fivérék és Skye (ének) most éppen ezt az elvet követik.



➤ Évek óta egyenesen, jó teljesímenyt
➤ Néhol Nátalie Imbruglia beütés

„A modernkor zenei kannibalizmusa, talán a karrier csúcsa.”

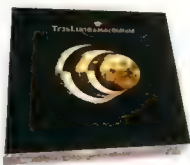
75%

MIKE OLDFIELD TRES LUNAS

Kiadó: Warner Music

Két év szünet és egy hosszú ibizai tartózkodás után a nagy öreg visszatér egy hibátlan albummal, amely egy interaktív CD-ROM társaságában kerül kiadásra. A MusicVR Tres Lunas Game egy megnyugtató, térhatású utazást tartalmaz, egy zenével teli érzésközpontú világban. A dupla CD-n megtalálható az ingyenes demo, illetve az illesztőprogram a játék tel-

jes verziójához, amelyet 1,175 fontért online lehet megrendelni a www.mikeoldfield.com honlapon. Na meg a zene, amely ideális viharos nyári esteire, vagy a romantikus pillanatokra.



➤ Megnyugtató hanganyag és játék
➤ Vezetés közben hallgatva, tuti a beállítás

„Oldfield közel harmadik év munkásságát foglalja össze.”

89%

RONAN KEATING DESTINATION

Kiadó: Universal

Még csak most töltötte be 25. életévét, de már több mint 16 millió albumot adott el. Ezen kívül szoba került a politika pályára is, egészen pontosan Írországi miniszterelnöki posztja. Aztán mégis maradt a zene. A *Destination* a második önálló lemeze, amely sok tekintetben egy új korszak kezdete. Ronan szerint a dalok ösztönzések, mint eddigi felvételei, és ez bensősége-

sebbé teszi a CD anyagát. A 12 szám közül elsőre az *If Tomorrow Never Comes* balladából lett kislemez, az egykon Boyzone-tag összességében mégis egy pörgős albummal rukkolt elő.



➤ A CD-nél megtalálható a honlapot
➤ A fotók könnyedén depresszósba ejthetnek

„Ronan hangja erősebb, mint valaha. Ez meglepő lehet.”

66%

QUIMBY KÁOSZ AMIGOS

Kiadó: Universal

A már ismert quimby zenei univerzumból ezúttal spanyolos sanzon, keningő, rapben tolmácsolást szerzemény, gitárral felturbózott pörgős darab, de több gyermekmondókának tűnő szám is fölkerült a két éve várt albumra. Mindezek tolmácsolásához pedig karakteres dobos, színesen alkalmazott billentyűs hangszereket, gitárt, trombitát és jó izzel bekevert elektronikát hasz-

náltak. Az együtteshez közel álló források szerint az egyik legsikerültebb koronggal van dolgunk és ebben a borított elnézés nincs is okunk kételkedni.



➤ Új tag debütál az albumon
➤ Kár, hogy csak két szám van rajta

„A kiváló hazai zenekar ezúttal sem okoz csalódást.”

80%

EMINEM THE EMINEM SHOW

Kiadó: Universal

Az egyetlen fehérbőrű, akit a fekete gesztus-rapperék is befogadnak soralkiba. A szöke sztár 25 millió eladott korong után sem hazudtolja meg magát. Dr. Dre gyámkodása mellett beszél egész Amerikának: kezdve a saját anyjával, de nem kímélve az N'Syncet, Moby-t, a Limp Bizkitet és Dick Cheney feleségét sem. Szószórt csattan a Rádiók Műsorait Felügyelő Szer-

vezeten, a fehér Amerikaért lobbizó politikán és az antraxtól retteggő, de háborúkat indító világ hatalmon is. Figyelemztetés: kiskorúaknak nem ajánlott! Szókimondó, durva szövegek!



➤ Teljes hosszban közzétett szövegek
➤ Durva és sértő

„A *Without Me*” mellett még legalább hat-hét tuti befutó szám.”

95%

G. HANCOCK, R. BAUVAL, J. GRIGSBY A MARS REJTÉLY

Kiadó: Alexandra
Kiadás éve: 2002
Ára: 1980 Ft

A Mars bolygót mindig is misztikum övezte, de talán megővhatja az emberiséget a pusztulástól, legalábbis a könyv alcíme (Egy tanulságos történet, mely megmentheti az életet a Földön) erre utal. A NASA tudományos kutatásainak eredményeit felhasználva a könyv az alábbi érdekes kérdéseket veti föl. Létezett-e valaha élet a vörös bolygón? Lehet, hogy az életet a Marson egy óriásistűs letrőlört darabja pusztította el alig húsz ezer éve? Lehetőségek, hogy a bolygón látható „arc” és „piramisok” küszöbönálló kozmikus katasztrófa hívják föl a figyelmet? Lehet, hogy ugyanolyan ónási üstökösök becsapódását kell tartanunk, amelyek a dinoszauruszok kipusztulását okozták 65 millió évvel ezelőtt? Elképzelhető, hogy az emberiiség történelmének fordulópontjához érkezünk.



✓ Elgondolkodtató és helyenként nagyon is ijesztő mű
✓ A Mars-árról bebizonyosodott, hogy csak érzelmi csalódás

„Kellő fantáziát nélkül a tudomány sem haladna előre.”

79%

SEKSZPIR KÁLMÁNKA PIROSPÖZSGÁS GYERKŐCÖK

Kiadó: Második Könyv **Kiadás éve:** 2001
Ára: 990 Ft

A proszopgás gyermeköket bemutató öt részes sorozat első részében a rohadt marjakok elhatározzák, meghódítják a Földet. Előre küldenek egy csapatot, hogy kiderítsék, milyen ellenállás számíthatnak egy invázió esetén. A marskommunikációs szuperfontos feladatok csak a szokásos: elrabolni néhány földlakót, és kísérleteket végezni rajtuk. A találmánya kiválasztott országban megtámadnak egy iskolát – amely a Budapest, Dohány utca 32-ben található – de a gyermekök felveszik a harcot a betolakodókkal... és talán nem látjuk le a pontot, ha eláruljuk, hogy menekülésre készítik őket. Nagy vonalakban ennyi fér a 170 oldalas ponyvába, amelyben a hangutatók betűhalmok, mint például ÁÁÁÁÁÁÁÁ, vagy iiiiilllll néha lapokat töltöttek meg



✓ Könnyed olvasmány, valós helyszínek és beszédes névű főhősök
✓ Miss Turcsnózi és Luke Szájkopár nyelvezete

„Eleg hozzá egy-két üres óra és némi humorérzés.”

51%

VASZARY GÁBOR MONPTI

Kiadó: Magyar Könyvklub
Kiadás éve: 1988
Ára: 1522 Ft

Az édes-bús történet főhőse az a szeretőnő, könnyelmű fiatalember, a párizsi lányok kedvence, akit a könyvből készült film nézői is a szívükbe zártak. Négyhetes tanulmány-útra érkezett a francia fővárosba, és ott is rekedt az egyik legelőcskébb hotelben, mivel nem volt pénze hazatérni Magyarországra. Az ő segítségével nyertünk bepillantást a múlt század első felének Párizsába, ahol Vaszary pazar humorral és pikáns iróniával kalauzolja az olvasót. A habkönnyű regény szerzője nagy szírtlett külföldön, de magyarul alig olvashattak műveit. Hosszú idő után, az újra felfedezett ő című regénye mellett a Monpti is hódítójára indul.



✓ A szöveget a szerző saját maga illusztrálta
✓ A betű ívek papírművészet a múltat idézi

„Az újranyomott változatok az a borító árukkodik arról, hogy az 1988 alapkiadás óta eltelt 14 év.”

88%

A. BUKREJEV, G. W. DEWALT HEGYI ŐRÜLET

Kiadó: Park **Kiadás éve:** 2002
Ára: N/A

A buddhisták ősi írási úgy emlegetik a Himaláját, mint „a hód tágasát”. Ebben a birodalomban pedig Mezey László, a Magyar Mount Everest 2002 Expedíció tagja szerint „mi, emberek csak tehetetlenül vendégek lehetünk”. Gyakran mégis üzletszerűen próbálják turistaparadicsommá varázsolni Földünk harmadik sarkát, és ezért néhányan árát fizetnek. 1996. május 10-én sokan töltek egy hegyen, akik nem számoltak a közelgő viharral, és a felsőtábor menedékébe már nem értek vissza időben. A könyv társszerzője, az orosz mászó és hegyi vezető, Bukrejev egyedül vágott neki a hóviharnak, hogy megpróbálja megmenteni bajtársait. A színes fotókkal illusztrált könyv filmetek megszületését valósággal követi végig a szereplők és a természet zsigalmas küzdelmét.



✓ Gyomorszorítóan realistikus történetírás
✓ Lehetne több foto

„Nemcsak az 1996-os tragédia, de az egész Himalája-mitosz is új megvilágításba kerül.”

95%

MEFUTOTTÁR

Papp János
Hang – Ember – Hang



E könyv bemutatja, és összefoglalja a hangokhoz való viszonyunkat, megismerteti annak szerkezetével, anatómiájával és akusztikájával alapfogalmakkal. Szól a fizikai világ hangjairól, s a hangról, mint biológiai jelenségről. Sok mindent megtudhatunk a hang és kultúra kapcsolatáról, a gyógyító és környezet-szennyező hangokról. A könyvhöz CD melléklet is tartozik. (Vince)

Helen Fielding
Bridget Jones naplója II.



Aki nem bírja kvární, hogy az iszákos, nikotinfüggő és túlsúlyos, de már csöpp sem magányos lány története a mozivásznón is folytatódjon, az vegye kezébe a napló második kötetét. Az sem lehet akadály, ha korábban, az első kötettel egyhuzamban már egyszerű kétszer olvasta, tudniillén Bridget hanyatott sorsa mindig tartogat valami nevetésre ingerő meglepetést. (Europa)

Programozzunk
Delphi 5 rendszerben!



A Borland Delphi rendszer olyan gyors alkalmazásfejlesztő környezet, amely hazánkban rendkívüli népszerűségnek örvend. Jelen könyv a kezdő- és középfeladatok programozóknak készült, egyesítve a tankönyvek és példatárak előnyeit. Előbbi részeit papírra kerültek, míg a példák megoldásának leírása – használva a technikai fejlődést – a CD-mellékletben kapott helyet. (Alexandra)

Irány a strand!

Javában tombol a kánikula, ilyenkor az ember beteget jelent, szabít vesz ki vagy más módon szabadul meg a tennivalóktól és siet a természet lágy ölére. Egy hosszabb tiszaparti kempingezéssel, vagy balatoni nyaralással csupán az a gond, hogy ilyenkor napokig nem mehetünk fel a netre és nem hallgathatjuk a kedvenc MP3-ainkat. Ezért most bemutatunk néhány cuccot, amelynek segítségével a civilizáció elkísér benneteket a vadonba is.



GRUNDIG MPAXX SP 4101

A Grundig MP3 lejátszója nem csak csodaszép, de okos is. A 32Mb belső memóriával rendelkező MPAXX egyszerre akár két bővíthető MP3-kártya fogadására is képes. Ezen kívül takarékos is, hiszen csupán egyetlen ceruzaelem kell a használatához. A haviadnak tutira távra marad a szája, ha valahol megjelenik egy ilyen kis szépséggel.

Grundig
55 000 Ft



SIEMENS M45

Pihenés alatt is kapcsolatban maradhatsz a világgal a Siemens M45 segítségével. A nagytelesztényű mobiltelefon mindent tud, ami manapság "kötelező": Wap, GPRS, infraport, hangvétel, mindez- és vízálló házban, hogy a vadonban se eshessen baja. Kirándulásra kötelező!

Westel 900
138 000 Ft



GARMIN ETREX VISTA

Az eTrex Vista a Garmin legnagyobb tudású közepes GPS készüléke. Ezzel garantáltan nem tévedsz el az erdőben, de akár városban is használható a memóriájába betölthető térképek segítségével. Természetesen vízálló, így akár vízióráz is elviheted magaddal.

Garmin
169 000 Ft



CASIO WRIST MP3

Nincs elég hely a bőröndödben az összes cuccnak? A Casio Wrist MP3 segítségével egy rakás cuccot otthon hagyhatsz. Az ütés- és vízálló órába 32Mb-nyi MP3 formátumú zenét tölthetsz fel, amelyeket a hozzá csatlakoztatott fülhallgató segítségével élvezhetsz bárhol.

Borkutine
99 000 Ft

internet

Hírek / Játékok / Sport / Zene / Vásárlás **Klikkelj ide!**

Itt a nyár!

Ez önmagában még nem akkora újdonság, hiszen ez a periódus általában évente ismétlődik. Valamért azonban mégis jobban érezzük magunkat a melegben, nyáljuk a fagyit, nézzük a lányokat (vagy a pasikat, kinek hogy tetszik), és akad némi szabadidőnk arra, hogy az egész éves hajtás után kicsit magunkkal is foglalkozunk. Nem tudom ki hogy van vele, én ha ki akarok kapcsolódni, akkor elvánszorgok egy moziba. Kiűtöm az agyam két órára, s más életét élem. Ismeretek azonban olyanokat, akiket nem is annyira a filmek világa nyűgöz le annyira, hanem a körülöttük lévő díszes felhajtás. Erre a legjobb példa a Star Wars hízsténa (melynek én is lelkes támogatója lennék), ugyanis keringnek történetek olyan emberekről, akik egész tavasszal csak azért ültek be egy nap többször is a moziba – a megtekintett filmek teljesen lényegtelenek –, hogy lássák az Episode II trailerjét. Ha belegondolunk, ez valahol érthető.

Amióta lelkesebben foglalkozom az internet vívmányával, magam is észrevettem, hogy minden új filmnek azonnal megnézem a bemutatóját – s bizony gyakran megesik, hogy a trailer sokkal szebb képet mutatott az alkotásról, mint az amúgy egyébként sikeredett. Elvégre ki látott már unalmas trailert? A filmpar ezzel a „műfajjal” teljesen új színezetet kapott, így most mi is adunk a kultúrának, nehogy bárki is lemaradjon valamiről. Ebben a hónapban tehát kicsit mélyebben foglalkozunk azokkal az oldalakkal, ahonnan trailereket tölthetünk le, illetve részletesebb információkat találhatunk egy most debütáló filmről. A lehetőségek száma végtelen, úgyhogy mi csak az első kötet adjuk, de az út ennél sokkal izgalmasabb.

QUICKTIME MOVIE TRAILERS



Save up to \$300.

NOW PLAYING



A TRAILEREK VILÁGA

FILM Ha tudni akarjuk mit hoz a jövő.

Mire jó a netes rovat?

Időt takarít meg
Minden számban sok-sok remek weboldalt kutatunk fel számodra, így Neked erre már nem kell külön időt áldoznod.

Pénzt takarít meg
Megkeressük a legjobb ingyenes cuccokat és a legkedvezőbb online ajánlatokat.

Információt ad
Ki korán kel, aranyat lel. Az elsők között lehetsz, akik értesülnek egy-egy új honlap létezéséről.

Klikkelj ide
Ha a kék kört látod egy honlapon, akkor oda mindenképp érdemes ellátogatni. Ezt csak a legjobbak érdemlik ki.

Klikkelj ide!

E díj
csak a legjobb oldalak érdeme

ADD HOZZA!

Kecvenceink!
Most már akár a béd is lehet.



Mindent a szemnek... Tölteni ugyanis nem lehet.

Ha kíváncsiak vagyunk a filmpar legújabb győztesmeire, keresve sem találhatnánk jobb oldalt, mint a www.apple.com/trailers. Itt győztokra lebontva kerestünk trailereket, de az oldalnak cím utáni keresője is van, ha esetleg célirányosan kutagatunk, s nem csak műlátjuk az időt a munkahelyünkön.

Mivel az oldal szigorúan jogvédett cuccokkal van tele, a filmelőzetéseket nem tölthetjük le gépünkre, de QuickTime Player segítségével gond nélkül megnézhetjük őket (mode-mek sajnos hátrányban, az oldal borzasztóan lassú). A készítőket azért gondoltak azokra is, akik nem kívánnak fel orát várni egy trailerre, mert az előzetesek különböző méretben nyithatók meg – a legkisebb formátumot azonban senkinek sem ajánlom, mert egy 15" colos monitor előtt ülve lefejejük a képernyőt, ha ilyesmivel próbálkozunk. A felképernyős verziót viszont csak a QuickTime legújabb lejárójával tekinthetjük meg, de szerencsére egy kis banner kivezet minket a megoldáshoz. Ott ugyan kolbászolnunk kell egy kicsit, de ha éles a szemünk, akkor kiszűrhetjük a sok fizetős verzió között az ingyenesen tölthető szoftver linkjét.

Ezek után már nincs is más dolgunk, csak kényelmesen hátradőlvé gyönyörködni a legjobb produkciónak látnyílvágában. Jó választatot! **PCF**

→Klikkelj ide...
www.apple.com/trailers

CSÚNYA, DE MEGHATÓ

FILM Tartalmilag rendben, de a külső...



Klikkelj ide!

→ **Klikkelj ide...**
<http://film.guardian.co.uk/features/trailerpark>

Ne riasszon meg minket a <http://film.guardian.co.uk/features/trailerpark> elképesztően csúnya ábrázata. A fiúk nem nagyon adnak a külsőre, a tartalom viszont annál érdekesebb. Visszamenőleg is kereshetünk egy kimerítő trailer-adatbázisból, még azt is kiválaszthatjuk, hogy Real Player, QuickTime, esetleg Media Player formátumban szeretnénk lementeni a gépünkre. Az oldal elég gyors és könnyen áttekinthető, bár a ComingSoon nyomába sem érhet, de ha valaki szerelmese a filmelőzetesek látványos kavalkádjába, bizalommal fordulhat a Guardian oldalához, itt is megtalálhat mindent, amire egy verbeli popcorn-szorongatónak szüksége lehet.

Külön öröm, hogy az oldal egyébként foglalkozik a TV műsorokkal és a jól bújtatott bnt filmparral is, így ezekre a vertikumokra kattintva számos érdekességgel találkozhatunk. A filmes adatbázis lenyűgöző, csak nem ártana már egy tökök webdizájnra a csapatnak, mert így minden jóízű ember továbbzörl a neten negyed óra elteltével **PCF**



Rengeteg filmről tudhatunk meg érdekességeket, vagy tölthetünk le előzetest.

Ragassza fel a matricát és

nyerje meg

a smart személygépkocsit,
vagy a 102 ajándécsomag
egyikét!



Hallgassa a 102.1 Bridge FM-et és figyelje a játékunkat!

- Ragassza fel a 102.1 Bridge FM matricát az autójára!
- Valahol Budapesten április 22-től 34 napon keresztül a 102.1 Bridge FM matricaórjárata Önre vár, hogy megállíthassa.
- Lépjen a fékre, mondja el a 102.1 Bridge FM szlogenjét és nyerjen!



A **FOX AUTORENT** támogatásával

ADD HOZZÁ A KEDVENCEIDET



www.zooass.com

A világkörüli avatlan gyűjtőhelye. Szám-
talan humoros kép, képernyővédő, levélpa-
pir és elmebajok játék található ezen az olda-
lon, ahol többek közt meglehetjük
Kennyt, rosszuljethetjük Celine Diont,
RPG-vel írhatjuk ki a Téliport, vagy csak
megpróbálhatjuk krakni Marilyn Manson
bajos arcát. Remek szórakozás azoknak,
akik szeretik a kissé beteges humort, és úgy
általában nem tisztelek semmit.



www.giggletick.com

Még annak idején a megfogolult Frankó
oldalán töltöttétek le az interaktív barom-
ságokat (mint a béka a turmegében, vagy a
kutyá a dzsip mögött), amelyek egy életre
megváltoztatták a netes társadalom szellemi
igényeit. A komplett sorozat, valamint még
számos egyéb móka található a Giggletick
oldalán, amely minden hónapban egy új
rajzfilmfigurával kedveskedik olvasóinak. Ne-
kem személy szerint Clarence, a meleg ka-
nár a kedvencem, de szinte biztos, hogy
mindenki talál magának egy új barátot!



www.freestuffcenter.com

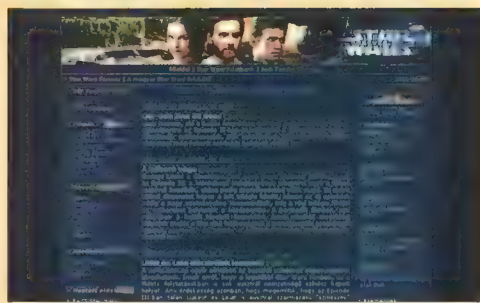
Stephen King valszínűleg innen vette a
Hasznos holmik – ötletet. Mert itt aztán
minden egy helyen megtalálható, külö-
nösen erőfeszítés, bűnösség, keresgélés, és
– ez talán a legfontosabb a felhasználók
számára – fizetés nélkül. Képek, könyvek,
poszterek, háttérképek, képernyővédők,
szoftverek, kezesítők, játékok (persze csak
szigorúan freeware, vagy shareware)
gigantikus kínálatból válogathat az odaé-
vedt ember, csak legyen elég kapacitása
hozzá, mert könnyen rá lehet szokni.

A HÓNAP OLDALA

STAR WARS MANIA

Ebben a hónapban
velünk van az Erő.

A világszinten kasszasikernek
számító Episode II szinte
minden rekordot megdönt
szépen, csendben a hetek során. Bár
a film premierje már lefutott, a jisz-
téria nem múlik – a szó nemes értel-
mében. Két olyan weboldalt is talál-
tam, amely a legkomolyabb elvakult
fanatikusokat is kielégítheti. Elsősor-
ban a www.starwars.com címet érde-
mes bepötyögnünk, ha a kultusszal
akarunk ismerkedni. Ezen a hivatalos
oldalon minden epizódról találhatunk
számtalan információt, képet, leírást,
cikket, bulvárhíreket, sőt, ha regisz-
tráljuk magunkat, akkor az összes
trailer, interjú, videófilm és számos bo-
nusz letölthető. Nem mondhatni,
hogy Lucas atomvilága tökéletesen
lenne, de számomra eufónikus él-
ményt jelentett a www.swforever.hu
oldal böngészése, amely teljes egé-
szében magyar produkció. Naponta
frissülő hírek, érdekességek, történet
visszatekintés és hihetetlen mennyi-
sű képek, posztér és háttérkép talál-
ható ezen az egyébként is szépen



Ha SW rajongó vagy, ez az oldal számodra maga a paradicsom.

felepített oldalon, ami igazi csemege
a Star Wars rajongók számára. Tet-
szetős megoldás a külföldi lap és a
saját ötletek ötvözte, ami még manapság
is ritkaság – pláne akkor, ha nem üz-
leti portálról, csupán tetszetős hobbi-
ról, igazi filmszeretetről beszélünk
(mert ugyebár Lucas esetében azért
a pénz is bejátszik egy kicsit az Erő
mellett). Ha az ember pedig a kap-
csolódó PC játékok világra kíváncsi,

úgy feltétlenül érdemes belenéznie a
www.lucasarts.com kínálatába, ahol
szinte az összes eddigi kapcsolódó
játék hivatalos oldala megtekinthető,
számos egyéb extrával megfelleve.

PCF

→Külfelje ide...
www.starwars.com
www.swforever.hu
www.lucasarts.com

ARANYVÁROS

VASÁRLÁS Bemutatkozik a virtuális pénz.

Érdekes ötlettel gazdagodott az in-
ternet világa. Ha a
www.goldcentry.hu címre látoga-
tunk, mi magunk is megismerkedhetünk
a kapitalista üdögolvasás rejtelmeivel.
A lényeg az, hogy egy átlagos hír-
portált úgy dobnak fel, hogy az olvasónak
a szó legzorosabb értelmében megérje
odaszórnálni. Ha regisztráljuk magunkat,
mint látogató, akkor minden cikk olvasá-
sáért, fórumozásért, vagy akár interaktív
cikkírástért úgynevezett Goldeneket ka-
punk, melyeket a hirdető és szponzorok
kínálatából vásárolhatjuk le. Mindemellett
az oldal politika, kultúra, tudomány és a
felhőt témák terén is igyekszik mutatók
kínálatot biztosítani olvasóinak, de az igazi
cél egy internetes pénznem bevezetése

a virtuális piacon. Bár a produkció még
gyermekpótlón jár, mindenképpen ér-
demes belekukkantani, hiszen mennyivel
kellemesebb úgy üjságot olvasni, vagy
csévegni másokkal, hogy közben fizetnek
érte, nem igaz?

Külön öröm, hogy fáradságos szór-
fózzással összekuporgatott Goldenjeinket
akár fél vagy egy éves PC-Format előfi-
zetésre is beválthatjuk, tehát itt az ideje
összekezdni a kellemeset a hasznossal!

PCF

→Külfelje ide...
www.goldcentry.hu
www.goldmishu

A HÓNAP KIFEJEZÉSE BLOG

Vagyis web-log, manapság rendkívül
divatos internetes napló, amelybe
bármikor beírhatsz, vagy akár
hozzá is szólhat.



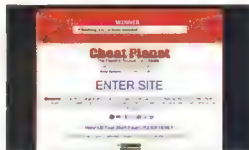
Hamarosan elfelejtethetik a papírpénzt.

CHEATULJUNK EL!

JÁTEK Mielőtt végleg megkattansz, keress egy jópofa kódot, amellyel megnyílnak előttd a győzelem kapui.

Ha úgy is itt a nyár, akkor a PC-s játékok terén is komoly fellendülés várható. Hiszen ilyenkor van az emberek ideje arra, hogy lekuporodjon a monitor elé, és a tikasztó melegben végigjátssza a Heroes 4, vagy a Might and Magic IX. küldetésit. De bármit is választunk szabad óráinkban, könnyen megeshet, hogy hirtelen nem találunk kútat az általánosan rosszindulatúnak minősíthető programozók és forgatókönyvírók csapdából.

Ilyenkor esedékes, hogy az ember valami kódot, csalást keres a neten, mielőtt végleg idegösszeomlást kapna, és hátralevő életében remegve bámulná a fehér falat, vagy szívószálal enné a spenótot. Kinek van erre szükése, hiszen itt van nekünk a www.bestcheats.com, ahol minden platformra (tehát PC-s és konzolos játékok is itt vannak) odafüggyeltek az alkotók, és ahol hetente frissül az ingyenes kódínalat. Örök élet, fullós ammo, minden pálya – ha ilyesmire lenne szükségünk, bátran felkereshetjük az oldalt,



de komolyabb kalandjátékokat nyújtó arcok is keresgélhetnek teljes végigjátszás után egy kimerítő adatbázisból. Gyönyörűen felépített oldal, komoly szakmai múlttal és hozzáértéssel, hatalmas felhasználói táborral, akik rendszerint lelkesen írnak az információkat az adott játékokkal kapcsolatban. A többi már csak rajtunk múlik! **PCF**

→ Kikékelj ide...
www.bestcheats.com
www.cheatplanet.com

HÁROM UT A FILMHEZ

I Az IMDB oldalát már nemrégiben ajánlottuk, de nem mehetünk el egy ilyen lehetőség mellett szó nélkül. Mert ugye bár a csapat nem állt meg ott, hogy feltérképezte a nagyvilág mozi kínálatát (a kezdetektől napjainkig), még egy kis oldalon traileret is gyűjtöttek a nagyerőmű közönségnek. Az adatbázisban cím, rendező és évszám szerint is keresgélhetünk, én már találtam itt olyan előzetest, amit sehol máshol – tehát nem hiába nevezik az IMDB oldalát a legtekélyesebb filmes weboldalnak.

<http://us.imdb.com/Sections/Trailers>

U Leginkább a ComingSoon oldalához tudnám hasonlítani ezt a produkciót, bár kétségtelen, hogy korántsem olyan kiforrott és könnyen kezelhető oldal, mint a Nagy Testvér. Itt is megtalálható a trailer-világ színe-java, és köszönhetően a lelkes olvasótábor végtelen aktivitásának, az oldal elég gyakran frissül újabb és újabb gyöngyszemekkel (például a Powerpuff Girls egész estés rajzfilmjének bemutatóját én itt láttam először, csak sajnos azóta nem találok – a rendszeren még lenne mit javítani). Ha van elég türelmünk kijátszani a használhatatlan keresőt, akkor remekül szórakozhatunk.

<http://www.trailersworld.com>

U Végre egy hazai alkotás, ami a közös összefogás eredménye. Ez a vertikum két opciót is tökéletesen kielégít. Elsősorban (a címből ezt nem nehéz kiokoskodni) filmekhez található angol és magyar feliratokat (SUB formátumban), amelyeket tömörítve másodpercek alatt leszedhetünk. Az oldalon számos új trailer is található, amelyeket QuickTime segítségével tekinthetünk meg, s bár a Supergamez felirat-cserélgetős fóruma nem erre hivatott elsősorban, mégis mindig a legújabb filmek előzetesét nézhetjük végig, ha éppen erre kapunk készíttést.

<http://felirat.sg.hu/>

**autó
motor**
ALAPÍTVÁNY

Posztterek

Tuning

Börze

Új-gépjárművek
árai



**AUTÓS-MOTOROS
TESZTEK**



**Formula-1
Rali
Motorsport**

Menetpróbák

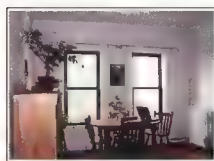
**autó
motor**
ALAPÍTVÁNY

a **vezető** magazin!

ADD HOZZÁ A KEDVENCEIDET



Konyhaművészet
www.webcuki.startolj.hu
 A konyhaművészekre is gyekszünk gondolni, és ennél jobb ajánlatot elő sem lehetne jönni. Izgató, végig hazai termék, rengeteg süti, torta, fagyó és egyéb édesség részletes receptje olvasható az oldalon, amelyek nem annyira nehezek, hogy szakdiploma kell elkészítésükhöz, mégis különlegesek, nem a minden sarkon megtalálható kínálatot mutatják be látogatóinknak. Csillagos ötös!



Kakuktkötés
www.dttg.de/whatswrong/
 A feladat a következő: Adott egy kép. Van rajta valami, ami valamilyen nem passzol oda. Még senki sem tudta megfejteni a nagy titkot, ezért most rajtad a sor! Csak nézd figyelmesen a szobát ábrázoló képet, keresd a bajt! Közben kapszok be valami kellemes zenét, hogy elaludj tud koncentrálni a feladatra! Csak keresd... aztán ha megvan a megoldás, nálunk lehet anyázu.



Autosvilág
www.autosport.hu
 Először ez az oldal a Forma-1 láz miatt került be kínálatunkba, de bönögés közben ébredtünk rá, hogy sokkal több ennél! Valamennyi autó és motorsport részletes hírnagyja megtalálható itt, tehát a Rally szereplése sem maradnak tájékoztatás nélkül. Egy szép és egyszerű produkció, rengeteg háttéranyaggal – csak sajnos lassú, de talán megéri várni egy kicsit, nem igaz?

OLVASÓI AJÁNLAT



Műcsing
<http://www.muelsing.hu>
 Ha valaki szerette Pederi Pál fergeteges sájtó-balo műsorát a régi Szieszélyes Évszakokban, biztos máshol fogja a Műcsing oldalát. Ennek a lapnak értelme a haza sájtó- és szórakozató-világ hülyeségei adják, és az alkotók kégyetel-síjaitnak le arra, akik hibáznak a munkájában.



A Sport
www.asport.hu
(S)portál
 A foci és más sportok kedvelői is egy újabb igényes szakkal gazdagodtak. Számtalan cikk, érdekesség, színes hír és közvetítés segít azoknak, akik esetleg nem tudnak az adott időben a televízió képernyőjére elő kerülni. Gyakori frissítéssel



Árfoalyam
www.xe.com/ucc
 Jobb, ha nem az utcán nézünk utána az aktuális valuta-árfoalyamoknak. Ez az oldal arra hivatott, hogy gyorsan és egyszerűen, számológép pótyogtatása nélkül tudjunk számolni, mellet külföldi valutát váltanánk ki vagy be

ZENÉBEN NEM LEHET HIÁNY!

ZENE A zenei világ IMDB-je.



Így néz ki a XXI. század mindent átfogó zenei lexikonja.

→ Kiklikéj ide...
www.allmusic.com

Ha valaha is azt mondtam (márpedig mondtam ilyesmit), hogy az IMDB a mozirajongók paradicsoma, akkor ugyanezt a jelzőt bátran használhatom a www.allmusic.com oldalra is. Elkepesztő mennyiségű információ, szinte minden zenei stílust érintve – és itt végre tényleg nem csak a tiszttárók szexuális életéről olvashatunk, hanem a zene, mint művészet (mert hogy eredetileg művészet volt, csak később lett feltétlenül üzleti iparág) kerü előtérbe. A tíz éves múltira visszatekintő produkció még a legelborultabb underground stílusok

kedvelőinek is szívderítő meglepetéseket tartogat, s mivel elég intelligens keresőmotor fut rajta, nem lesz nehéz dolgunk kedvenceink felkutatásával. Ha valaki pedig csak céltalanul szeretne lézengeni az oldalon, biztos nem fog unatkozni, hiszen az alkotók stílus szerint is leválogatták a kínálatot, én tíz perc alatt közel harminc olyan előadót és zenekart találtam, akikről soha az életben nem hallottam még, s akadt közöttük olyan, aki ezennél szervez része lesz a Winamp listámnak. Ne hagyj ki ezt az oldalt, verhetetlen alkotás! **PCF**

MOBILOSOK VILÁGA

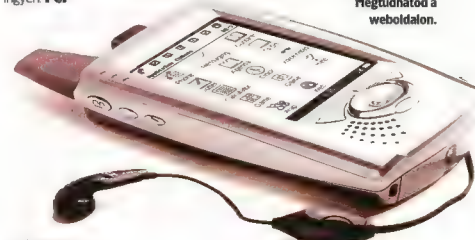
MOBIL Tartalom ötös, külalak egyes.

A <http://mobil.hix.com/> oldal kétség-telenül nem a webes történelem legszebb alkotása, tartalma viszont annál zgalmasabb. Az oldal célja, hogy segítse a magunkajta hétköznapi gyászott és felhasználót a mobilszolgáltatások és telefonváltók világában eligazodni.

Cikkek, tesztek, hírek, bemutatók, hirdetések, fórumok – minden, ami a témával kapcsolatos. A rusnya dizájn először ugyan zavaró, de a könnyű kezelhetőség és a bőséges tartalom hamar feledtetni velünk az esztétikai szépbélményért felelős homonyaink felbomlott üvöltözését. Szerencsére az oldal független, ezért minden aktív és leendő előfíre-

tó objektív információkat kaphat a távközlés világából – ezt még szerencsére ingyen **PCF**

Mikor kerü a boltokba? Megtudhatod a weboldalon.



→ Kiklikéj ide...
<http://mobil.hix.com>



fix.tv interaktív

Tudoda fix... aza csatorna, amelyik Neked szól... mert... fiatalos, mint bábipemporsz...
pörög, mint lemezjátszón a bakelit... bevállalós, mint brúsz vilisz...
laza, mint a rigalánc... mókás, mint egy mosóporreklám...
nem bírod kikapcsolni, mint a padlásról lehozott
Szokolrádiót... és akár egy konyhai villával is
befoghatod. Ha pesti vagy, tutira láthatsz*,
de ha Matáv kábeled van, még
mucsaröcsögén is bámbulhatsz a
képernyő előtt. Sőt! Neten Kuala
Lumpur-ból vagy Addis Ababa-
ból is simán nézhetsz**.

* a zuháf 26-on

** a www.fix.tv weboldal live
linkjén keresztül
(ezt a csillagos rendszert a
mobilreklámokból csórtuk)

Namá' csak egy ütös szlogen
kell... mőgyuk... FIX, MINTA
MUNKANELKÜLI SEGÉLYEM

fix.tv interaktív
is fogható televízió

Kérdezd a mestert...

PC-felvilágosítás



Gerhák Zsolt

Gyors kvízjatek

Tudsz annyit, mint Zsolti?

Miert tűzöl ki magad elé lehetetlen célokat?

1 Hány elsődleges partició lehet egy fizikai meghajtón?

- a) 1
- b) 2
- c) 4

2 A virtuális eszközmeghajtók lehetnek...

- a) 16 bitesek
- b) 32 bitesek
- c) mindkettő

3 Hogyan fejlesztet a gép, ha a merevlemez al-landóan teker?

- a) több RAM
- b) nagyobb merevlemez
- c) gyorsabb merevlemez

4 Hány megszakítás van egy Pentium III-s PC-n?

- a) 7
- b) 15
- c) 16

5 A következő protokollok melyik routolható?

- a) NetBIOS
- b) NetBEUI
- c) TCP/IP

Válaszok a 125. oldalon

Elsősegély

Zsolti könnyedén átvágja magát a technikai problémák dzsungelén, hogy aztán egy liánon elegánsan hazalendüljön.

CD-ROM

A meghajtó nem ír

K Nemrég vettem egy új 1.5 GHz-es PC-t Home verziójú XP-vel. Azért vásároltam ezt a konfigurációt, hogy kihasználhassam az XP beépített CD írási tulajdonságait, de ezidáig nem sikerült elérnem ezt a funkciót. A CD újrairó Tulajdonságok ablaka nem tartalmaz Recording oldalt, amit viszont látni a magazinok képernyőfotóin. Lehet, hogy ez a gond?

V Ez csupán tünet. Szerintem a Windows tévesen hagyományos CD-ROM-ként ismerteti föl a meghajtót. Ennek több oka lehet. Először is, hogy valóban csupán egy CD-ROM od van, tehát átvettek. Vagy olyan drivert használ, amely nem szerepel a Windows XP Hardverkompatibilitási listájában (ebben az esetben szintén átvettek). Minden jogod megvan rá, hogy elvárd a vásárolt PC helyes működését, és azt, hogy az összes komponense együttműködjön a hozzá adott operációs rendszerrel. Per-

Olvasói lap

Küldtesd: Oszkár

Az XP-2K partícióknak leltárad a 8 3-as íjvevneket hogy növel a tejesítményt az NTFS partícióknak. A HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem\NtfsDisableBad3 Name értéket 1-re.

**>>>Egy nem látható Tálca képernyőfotója körülbelül annyit ér, mint kirakni egy üres heverő képét az utcára azzal, hogy el-
tűnt macskádát keresed.**

sze az is előfordulhat, hogy a meghajtó ugyan működik XP alatt, de a rendszer tévesen ismer fel. Ez esetben a regedit használatával módosítható a regisztrációs adatbázis a következőképpen: a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\CurrentVersion\Explorer\CD Burning\Drives\Volumeja megfelelő meghajtószám hexában\kulcs DriveType-ját javítsd 1-re CD írók, 2-re CD-újrairók esetében. Újraindítás után a Record fül azonnal kiválaszthatóvá válik. Ha mégsem, kérd vissza a pénzed.

Op.rendszer frissítés

Hibás XP

K Próbálkozik az XP telepítésével, de valahogy nem megy simán a dolog. A jelenlegi rendszeremben egy 6 Gb-os merevlemez van, Win98-al. Szeretnék kettős indítást elérni (legalábbis amíg meg nem bizonyosodok róla, hogy minden szoftverem működik XP alatt), így vettem egy 40 Gb-os winchestert és felraktam rá az XP Professional teljes verzióját. Az újraindítást követően a gép felkínálta az XP-s és 98-as bootolási lehetőséget is; én az XP-t választottam és minden szépen le is futott. Ezután leállítottam a gépet, a BIOS-ban visszaállítottam a 6 Gb-os winchestert indítólemezre, azonban ezután a gép leállt azzal a hibázenetellel, hogy nincs operációs rendszer. A Win98-as floppyról hibátlanul tudtam indítani, ezért rámásoltam az itteni rendszerfájlokat a 6 Gb-os meghajtóra (a SYS paranccsal), így a Win98 újra feléledt. Sajnos most a Windows XP nem indul, és 98 alatt a 40 Gb-os vinyó ott sincs a sajátgép alatt. Mi folyik itt?

V Gordiuszi csomó kibogozására kérsz, de azért belevágok. Mielőtt telepítettél volna az XP-t, volt egy 6 Gb-os C és egy 40 Gb-os D meghajtó BIOS-ból beállítottad, hogy a 40 Gb-os lemezzel induljon a PC, majd újra-



Az újrairó olvasónak álcázta magát? Kérsz, hogy leplezze le a csalást.

>>>TINTASUGARAS NYOMTATÓ

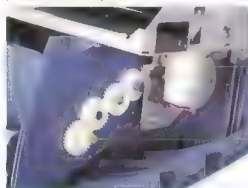
Nem tinta hanem festék, nem sugár hanem pötty, de azért nyomtatónak nyomtató.

NYOMTATÓFEJ

A tintasugaras nyomtatás nevű varázslat valójában a nyomtatófejen belül zajlik. A tintát tartalmazó csöveket apró elektromos alkatrészek fűtik, így a cső közepén található tinta felforr, és egy tintasugarat lő a papírra a cső végén található apró lyukból.

HAJTOSZIJ

A nyomtatófejet mozgatja oda-vissza. A belső részen található fogak miatt nem csúszik el még akkor sem, ha a papírról rárikódik a por.



KONTROLLER

Fogadja a PC-re telepített nyomtatódriver parancsait és ezek alapján mozgatja a nyomtatófejet.

FESZÍ ORUGU

A meghajtósíjak kifejtése kell maradnia, különben a nyomtatófejet mozgása nem egyenetlen lesz.

PARKOLÓTERÜLET

Kis gumisípkák zárják le a nyomtatófejeket, hogy ne száradjanak be a nyomtató nyugalmi állapotában.

PAPIRTOVÁBBÍTÓ GÖRGŐK

Ez a legkevésbé izgalmas rész, és a legkényebben hibásodik meg, akad el.

MOTOR

Ez mozgatja a nyomtatófejet a papírral, tehát nagyon pontosnak kell lennie.

FOGASKEREKEK

Ezek irányítják a papír mozgását a nyomtatón keresztül. A papír a kerekéhez képest nagyon lassan mozog, ezért az átvitel erő hatalmas – ha túl gyorsan húzód a papír, a fogak letörnek róla.

GYAKORI KERDES...



Geo-Codex

Szabad a gazda. Mi ez?

A Geo-Codex egy kódolási rendszer, amely a címzett GPS (helymeghatározó rendszer) koordinátáit használja az üzenet kulcsaként, így az adatokat csak egy adott helyen lehet kikódolni.

Ennek mi értelme van?

Az elmélet lényege az üzenet elfogásának lehetetlenné tétele. Ha csak nem ugyanazon a helyen állsz mint a címzett, a Geo-Codex egysége már koordinátahalmazt kap, és a dekódolt üzenet értelmetlen lesz.

Kinek van rá szüksége?

Mozik használhatók, hogy neten vagy hullámsávon keresztül kapják az adatait a hackerek közbeavatkozásának veszélye nélkül. Az otthoni szórakoztatást és az előfizetési rendszereket is forradalmasíthatná. A katonai alkalmazása nyilvánvaló: kódolt üzenetek továbbítása helyőrségeknek vagy csapatoknak előre meghatározott koordinátákra.

Nem lehet feltörni a lejártszókat, mint a DVD területeknél?

Ez a Geo-Codex kritikusainak fő elenőrvé. A hagyományos kódolást csak annyi az eltérés, hogy a GPS rendszer szolgáltatja a kódokat. Ha leblokkolod a külső GPS jeleket, hamis jeleket generálhatsz, így bármely helyet lehetséges „hamisítani”.

Meg lehet ezt kerülni?

Enhez digitális aláírást kéne csatolni a GPS jelhez, amely igazolja hitelességét, a rendszer viszont meg is sérülékeny a nyers erő elvén működő támadásokkal szemben. Bár a világ nagyjából, az emberek elzárása egyenletlen, a használható területek száma körülbelül 40-ből más kulcsot eredményez, amelyet a bit szövegekkel nem olyan nehéz feltörni.

Akkor halott dolog az egész?

Nem. Az akadályok ellenére a Fehér Házazt nagyon érdeklik a Geo-Codex nyújtotta lehetőségek, és a licenctulajdonos cégre komoly befektetéseket eszközölnek.

indítottam a gépet az XP CD-vél a CD meghajtóban. Mivel a D meghajtó üres, a BIOS nem talál indítófájlt, és azt hisz, CD-ről akarás indítani. Az XP telepítő ennek köszönhetően úgy véli, üres rendszerre installálód, és felülírja a Win98-as boot fájlokat. A telepítés normálisan folytatódik, és kiválasztod a D meghajtót az XP többi részének tárolására. Minden bizonnyal itt NTFS fájlrendszert választottál.

Az installáció befejeztével a géped újraindult, ismét CD-ről tölt, amely látva, hogy már két telepített operációs rendszer is van, felkínálja közöttük a választási lehetőséget. Most visszkapcsolod a BIOS-ban C-re az indítólmezre és újra próbálkods. Ez alkalommal az XP a C-ről próbál elindulni, de nem találja a rendszerfájlokat. Ezután a 98-as rendszerfájlok floppyról C-re történő másolása megújítja a 98-as telepítést, de az XP egy nem indítható meghajtóra szorult. És mivel a 98 nem képes az NTFS partíciók olvasására, a 40 Gb-os winchester nem látható a Windowsból sem.

Ennek kijavításához indítsd a Win98-at és futtasd onnan az XP telepítőjét. Ez ugyan feltételezi, hogy a 98-t szeretnéd XP-re frissíteni, de lehetőség van külön telepítésre is. Ehhez telepítéskor a Speciális gombra kell kattintanod, itt kiválaszthatod egy másik meghajtót. Elképzelhető, hogy a 98-t újra is kell formázni a D meghajtót, hogy a telepítő lássa.

Bár egyszerűbbnek tűnhet a D meghajtó átjuttatása, hogy C-nek lássa a gép, nem ajánlom ezt a megoldást. Így ugyan rendesen telepíthetnéd az XP-t, de két operációs rendszered lenne, melyek mindkettő az XP, a C meghajtón vannak, és cserélgetne kéne a jumpereket az egyes rendszerek indításakor. A BIOS indítólmezt beállításai sem segít, hiszen ez nem változtatja meg a meghajtók betűjeleit és az XP sem ajánl föl ilyenkor kettős indítási menüt, hiszen telepítéskor nem látta a másik operációs rendszert.

Windows trükkök

Start gomb nélkül

A Start gomb és a Tálcát elült az Asztalról (lásd a mellékelt képernyőfotót). Windows98-on van.

V Az, hogy elküldted nekem a nem látható Tálcát képernyőfotóját, körülbelül annyit ér, mintha karnád egy ilyes hűvös képet az utcára azzal, hogy eltűnt macskádat keresed. Tökéletesen el tudom képzelni, milyen a Tálcát nélküli Windows asztal anélkül is, hogy le kéne töltenem egy három magas képet hozzá. Az ilyen szintű problémához pedig egyébként sem kellene vizuális tippek, hiszen csupán egy regisztrahibáról van szó. A regeditben törd ki a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\StuckRects kulcsot és indítsd újra a gépedet. Ettől a kulcs újra létrejön alapértékekkel, és a Tálcát megint láthatóvá



Ha a laptopod elalszik munka közben, semmit sem tehetsz.

válk. Ja, de küldj képernyőfotót, hogy valóban működött...

Hibernáció

A laptopon pár perc után mindig hibernációs módba kapcsol. Megpróbáltam az energiazagadkodás menüpontjában nagyobbra állítani az időhatárt, de semmi hatása. A gépem egy 850 MHz-es Viglen PIII, XP-vel.

A kapcsolás és hibernáció között komoly különbség van. Mikor a laptop bármelyik után elindul, a teljes BIOS POST-ot lefuttatja, mivel a perifériák leálltak és újra kell őket inicializálni. Ennek hatása képpen az ébresztőjelek is kitérődnek, és így, a készenléti állapotból indítástól eltérően az XP nem képes megmondani, mi kezdeményezte az ébresztést. Legtöbb esetben ez a felhasználó, aki a melegítés gombját

Olvasói

Küldte: Havel Péter
Ha az XP kettős rendszerindítás-menüjét használod, a bootini-ben átírhatod a választásra hagyott időt.

>>A legtöbb CD-ROM csak válaszol a Windowsnak és tovább pasziánszozik (vagy amit CD-ROM-ok csinálnak szabadidejükben).

használt, de szoftveresen is lehetséges újraindítást kezdeményezni. Ha egy különösen rosszul megírt alkalmazás minden órában indít egy ébresztést és nem vagy a laptopod mellett, gyorsan lemerülhetnek a telepek.

Nem, nekem sem hangzik túl valószínűnek, de ez eleni védelemként az XP-t úgy tervezték, hogy ha az indítást követő ötödik percig nincs aktivitás, visszalépjén hibernációs módba. Nekem annyit mondtak: „Erre nincs javítás, hiszen ez nem probléma”. Tehát bármilyen esetben adódó kényelmetlenség kizárólag pszichoszomatikus eredetű lehet.

san próbálok bootolni, ezzel a hibával áll le a gép.

A PC-s tanácsadásban nem létezik „egyszer csak”. Azért történik valami, mert egy másik valami okozta, és ez a másik valami általában a te műved. A Microsoft csupán két magyarázattal tudott szolgálni erre a jelenségre. Az egyik az alaplap chipset-problémája, a másik a BIOS energiaellátás-beállítóké. Mivel ezek a kezdetektől észlelhetők, hacsak nem most állít át WindowsME-ről vagy Linux-ról 98-ra, ezeket kihoztuk. A hibával eddigi pályafutásom során egyszer találkoztam egy olyan gépen, amelyre USB hubot telepítettem. Végül a hiba forrása két olyan eszköz volt, amelyek azonos erőforrásokat próbáltak elérni. A hub telepítése előtt a két eszköz sosem volt egyszerre a gépre kötve, de a hub lehetővé tette ezt.

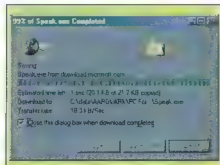
Azt, hogy nekem van-e USB hubod vagy nincs, nem tudhatom, de nem is számít. Valami megváltozott a rendszer-

CONFIGMG hiba

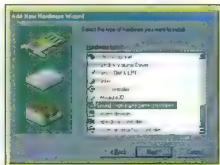
A gépem egyszer csak a „Windows Védelmi hiba a CONFIGMG inicializálása közben. Újra kell indítania a számítógépet” üzenettel kezdett elindulni. Csökkentett módban minden rendben, de ha normál-

>>HANGHULLÁMOK A SPEAKERBŐL

A laptopomban nincs hangkártya. Használhatom a speakert wav fájlok lejátszására?



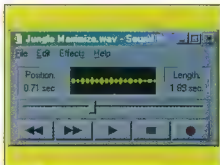
Létezik egy Win 9x-es driver, amely képes wav fájlok visszajátszására, szoftveres codec-ekkel. Letölthető a <http://download.microsoft.com/download/cw98/Utility/1/W9X/EN-US/SPEAK.EXE> címről egy üres mappába. Itt a Speak.exe-re duplán kattintva kitörthető.



A Vezérlőpult új hardver hozzáadása menüpontját használva telepítheted a drivert. Válaszd a listából ki választás opciót, majd kattints a Hang, Video és Játék kontrollerekre. Itt nyomd meg a Saját lemez gombot és keresd meg a kitömörített fájlokat tartalmazó mappát. Kattints az OK-ra és a listában megjelenik a PC Speaker drive.



A Windows újraindítása után nyisd meg a Vezérlőpult Multimedia ikonját. Kattints az Eszközök oldalra, nyisd ki a Hangvezérlők ágat és válaszd ki a PC Speakeres menüpontot. Kattints a Tulajdonságok = Beállítások-ra, és járj el a speaker.txt-ben olvasható instrukciók szerint.



Csodákat ne várj. A driver nem játszik le .MID, .RMI vagy .AVI fájlokat és a Windows Media Player sem támogatja. A hagyományos WAV fájlokat viszont lejátszza a Sound Recorder appletten keresztül; sajnos a Windows hangószabályzóját sem használhatod a beállításához.

Fordított sorrendben csináld vissza az utolsó hibátlan töltés óta végrehajtott hardver- és szoftverváltoztatásokat, és megtalálod a hibát.

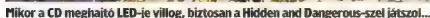
Valahányszor csak dolgozik a PC-ment, a CD-ROM meghajtó lámpája néhány másodpercenként villan egyet, még ha nincs is CD a meghajtóban. Mikor Hidden and Dangeroust játszom lekapcsolt lámpákkal, ez elég idegesítő. Fura módon a Wing Commander: Privateer futtatásakor nincs ilyen gond. Van valami módja a HnD-ben történő kikapcsolásának?

Ha SCSI merevlemez van, a helyzet még ennél is rosszabb, mivel a Windows időnként lekérdezi a SCSI buszt, és

A SCSI ellenőrzést nem tilthatod le (bár kézzel lekötetheted a merevlemez ledet a villogás csökkentésének érdekében), de a behelyezési ellenőrzéstől megszabadulhatsz, ha a Start-Beállítások-Vezérlőpult-Rendszer-Eszközkezelő-CD ROM-Beállítások ablakban letiltod.

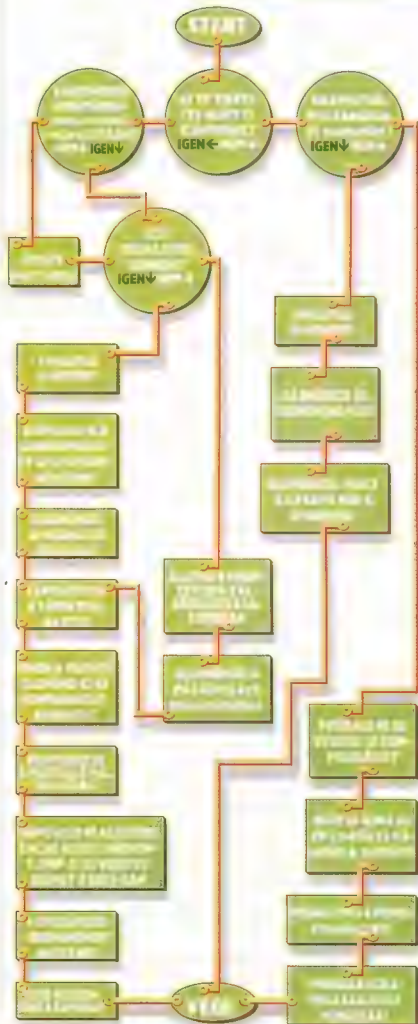
K Megpróbáltam frissíteni NT4 (Workstation)-ről XP-re. Ha elindítom a telepítőt, kiírja, hogy 5-ös szervizcsomag kell az installáláshoz, és leáll. Ezzel nem is lenne gondom, de már felraktam az ötös szervizcsomagot!

Ha ezt ilyen világosan elmondja neked a Windows, minden egyszerűbb. Csúpan annyi történt volna, hogy felteszed a kérdést: hogy javíthatnám ki? Ekkor a Windows türelmesen elmagyarázná, hogy a Vezérlőpult Programok



A PC-m Stop: 0x0000000A
hibával áll le Windows
XP alatt.

**Sanyi
Eger**



eltávolítása parancsával el kell távolítanod a hotfixet, és akkor kíváncsi lennél, hogy a Windows XP telepítője ezt miért nem teszi meg helyetted. Végeztél ugyan telepítheted az XP-t, ám spirituálisan sokkal szegényebbé válsz. Gates guru számára az élet egy utazás. Azt kérdi: „hova akarsz ma menni?” nem azt, „hol akarsz lenni?” A lábunkat folyamatosan gáncsoló kövek nélkül az út nem is létezik. Vagy legalábbis csupa sár lenne...

Windows trükkök

Makacs tapéta

K Problémám van a háttérkép megváltoztatásával Windows XP alatt. Körülbelül két perc alatt elegendő lett a „kedves” zöld domboldalból, és a szokásos jobb gomb, Tulajdonságok menüs módszerrel megpróbáltam kicserélni. Kedvenc soralátéteimből készített izéleses műtárgsom kiválasztása sajnos semmiféle hatással nem volt a háttérre. Ugyanaz a hülye domb, ugyanaz az a hülye gyepell. Mostanára már azt is kikísérleteztem, hogy bármely alap hátteret be lehet állítani, csak a sajátjaimat nem.

V Ennek oka az, hogy szkennelt képek, tehát JPEG-ben kerülnek elmentésre. Ez még nem lenne baj, de egy aprócska hibának köszönhetően az XP néhány gépen képtelen a bitmap háttérképekről más formátumra váltani. A Microsoft erre csak annyit tudott reagálni, hogy megelejtette szokásos nem-egészen-hibamentes-csak-hosszas-telefonos-könyörgés-ellenében kiadható-patchét. Mivel erre én nem vagyok hajlandó, a következőt tudom ajánlani: konvertáld az soralátét-gyűjteményed BMP formátumba, és bár vesztesz vele pár megát a winchesteren, megspórolsz jó pár órányi idegeskedést, valamint lesz egy szép háttérred is.

Op.rendszer frissítés

Fekete gomb

K Most frissítettem XP Home-ra (Windows 95-ről) és jó katona módjára rögtön aktiváltam is, hogy a Microsoft adatokat gyűjthessem hobbjaimról, vásárlási szokásaimról, amiket rögtön el is adhat a sok kereskedelmi cégnek. Úgy tűnik azonban, a 22-es csapdájába kerültem, hiszen a Windows Aktivációs ablak tökéletesen fekete – se gombok, se szöveg, se semmi, így nem tudom folytatni az aktivációt. Felhívtam a boltot, ahol a gépet vettem, és ők az újratelepítést javasolták, de hát mindig ezt mondják.



Könnyebb újrendezni a lakásodat, mint kicserélni a Windows XP háttér.

V A rovatban mellőzzük az ilyen jellegű megjegyzéseket, bármilyen gazak is legyenek. Az újratelepítés a probléma csupán egyik megoldása, amely viszont különböző okokból jelenhet meg. A telepítés közben megsérült fájlok javítására tökéletes módszer az újratelepítés, bár sokkal egyszerűbb újraindítani az XP CD-vel és kiválasztani a Javítás opciót.

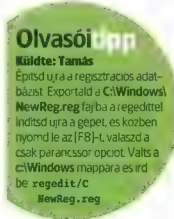
A fájlsérülések mellett a hibás regisztrációs adatbázis is eredményezhet ilyesmit. Ha a HKEY_CLASSES_ROOT\hjm kulcs (Default) értéke MozillaHTML és a ContentType image/x-xbimap, változtasd őket htmfile-ra és text/html-re. Okozhatja még videóprobléma. Ekkor az Eszközkezelőben töltsd le a videókártyát. Ez rákényszeríti a Windowst, hogy az alapértelmezett VGA driverrel induljon el, ezután valószínűleg láthatóvá válik az aktivációs ablak. Végül a Windowst telefonon is aktiválhatod.

Billentyűzet-beállítások

Jelszavak

K Szeretek számszavakat használni, mert nehezebb őket feltörni, de szeretném, ha gyorsan be tudnám őket írni, ha esetleg néznek gépélés közben. Ehhez a numerikus billentyűzetet kéne használnom, de hiába aktiválom a NumLock-ot a BIOS beállításokban, kikapcsolva marad az XP login képernyőjén. Van valami ötleted?

V Persze: nyisd meg a Paranoia Iskoláját, és döbentsd rá az emberek, milyen veszélyek fenyegetik őket mindennapi életük során. A nyereség-



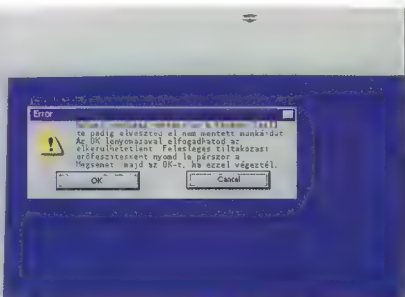
>>> A Microsoft meglejtette szokásos nem-egészen-hibamentes-csak-hosszas-telefonos-könyörgés-ellenében kiadható-patchét.

ből kifejezhetnél egy DNS-vizsgálógépet, amely kiszűrné az iskolába beszávozni szándékozó, önmagukat diáknak álcázó CI-A-úgynököket. Az XP egyébként felhasználónként tárolja a NumLock állapotát és felírja a BIOS beállítást; az alapértelmezett érték a kikapcsolt állapot. Mivel a bejelentkezési képernyő még a felhasználói profil feldolgozása előtt jelenik meg, az alapértelmezett állapot lesz az. Ezt azonban megváltoztathatod, ha a regedit32.exe segítségével átrögzöl a HKEY_USERS\Default\Control Panel\Keyboard\InitialKeyboardIndicators\0-ről 2-re

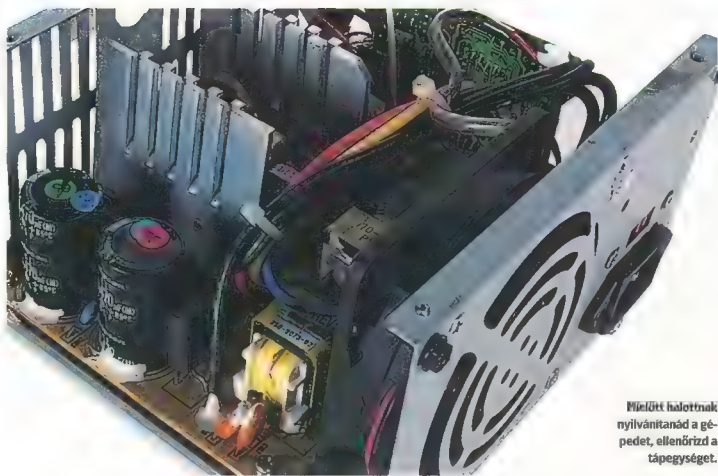
Élve vagy holtan

Csendes táp

K A barátom PC-jé halott. Mikor bekapcsolod, a táp ledje egyet villan, de nincs ventillátorhang. Pedig a táp rendben van.



VÉGZETES KIVÉTEL HIBA



Mielőtt halottnak nyilvánítanád a gépedet, ellenőrizd a tápegységet.

V Honnan tudod, hogy a tápegység rendben van? Ha egyik ventilátor sem működik, ideértve a tápegység hűtőjét is, a táp leghatározottabban nincs rendben. Még ha a hűtőventilátora működik is, a alaplap áramellátásában lehet hiba. Gyakoriilag amíg ki nem próbáltad egy másik gépen, hogy hibátlan-e a tápegység, vagy nem tettél másik tápot a barátod gépébe, ezt nem tudhatod.

Ilyen hiba esetén érdemes az ár növekvő sorrendjében kicsérélni a komponenseket. Mivel itt vagy az alaplap, vagy a táp a hibás. én az előbbivel kezdek.

Fajlrendszerek

Lassú ME

K Miért olyan lassú az ME? A régi gépem csak egy PII-300-as volt, de tökéletesen futott Win98SE-vel. Tavaly vettem egy új rendszert, amelyhez az ME-t adták, és minden csak egyre lassabb és lassabb lett. Csupán egy mappa kinyitása az Intézőben több, mint egy perc! A Windows XP kijavítja ezt a problémát? Ha nem, hol kaphatok még Windows 98-t?

V A Windows ME nem különösebben gyors operációs rendszer, és én nem is rajongok érte különösebben, de nem hinném hogy az okozza a mappák lassúságát. Illetve mondhatnám azt is, hogy a Windows 98 sem gyorsítja meg a mappák kinyitását. A Windows minden megjelölt mappát összes mappabejegyzését végignézi, és

Olvasói lap
Küldte: Márton Robi
Kattints jobbal a Saját gépre
Kattints a Tulajdonságok
Teljesítmény -> Fajlrendszer
menüpontra, majd töltsd le a
Windows indításkor
lemezkeresést - a géped
gyorsabban indul majd

>>Nyisd meg a Paranoia Iskoláját, és döbentsd rá az embereket, milyen veszélyek fenyegetik őket mindennapi életük során.

ha ez a táblázat nagyobb 32 K-nál, a tárolására használt változók túlfolytak, és ez, hm, érdekes dolgokat eredményez.

Ha nagyon hosszú fájlneveket használ, a 32 K-s határ alá kerülhetsz, ha lerövidíted őket (bár 8.3 alá felesleges menni). A legegyszerűbb, ha almappákat hozol létre, és bemásolod ide a fájlok egy részét. Minden mappa saját táblázatot kap, a probléma pedig villámgyorsan megoldódik.



A képek választás: 1. c. 2. b. 3. a. 4. b. 5. c

>>Visszhang

Levelek/E-mailek **Ez itt a kérdések helye**

Kedves PCF!

Kellemes meglepetésben volt részem, amikor előző hónap elején odaléptem az újságáruházhoz és az aktuális szám iránt érdeklődtem. A kiváló sajtóipari menedzser (lásd: újságárus) pedig megnyitotta a pult alá és előhálászta a PCF júniusi számát. Igen ám, de nem a szokásos látvány fogadott, hanem egy hatalmas-színes borítótábla, benne az elmaradhatatlan DVD, na meg az újság, amelynek címlapjáról egy csini kis barna nézett ki a föllán túli világba. Egy szó mint száz, jó lett az új dizájn, csak így tovább. Ennyi tömjén után azért kérdeznék is valamit. A múltkor bekaptam egy vírust, de sikerült leírnom. Utána viszont, amikor megpróbáltam megnyitni egy dokumentumot, a Word közölte, hogy nem megfelelő formátumban van a doksi. Hamar kiderült, hogy az összes fájlommal ez a probléma. Gyorsan lefuttattam a víruskeresőt, amely nem talált semmit. Van valami ötletetek, hogy mi lehet a baj?

Csongor Ferenc
fcheezie@hotmail.com

Kedves Feri!

Köszönjük a dicséretet, igyekeznénk továbbra is hasonlóan kellemes meglepetésekkel szolgálni. A problémáddal kapcsolatban viszont nincsenek jó híreink. Valószínűleg az történhetett, hogy a vírus felülírta az összes dokumentumodat. Ez azt jelenti, hogy bár a géped már nem fertőzött, az adatállományok tönkrementek. Visszaállításuk gyakorlatilag lehetetlen, mert az ilyen esetekben a vírusok üres szöveggel írják felül a dokumentumokat. Legközelebb jobban vigyázz, tegyél fel egy jó víruspapsot, vagy tűzfalat. Lehetőség szerint olyat keressél, amelyik az e-mailek tartalmát már letöltés közben ellenőrizi.

Sziasztok!

Egy gyors kérdés erejéig zaklatnálak titeket. A cégnél, ahol dolgozom – Macintosh-on –, tűzfal mögött vagyok és nem tudom használni az ICQ nevű üzénőprogramot. A rendszergazda mondta, hogy tudjam meg, hogy melyik portot használja az ICQ, hogy engedélyezhesse a használatát.

Ti tudjátok? Kösz!

Niki
nikki@coolcat.com

Kedves Niki!

Utánajártunk a dolognak és arra jutottunk, hogy a szerver portja 519 ha minden igaz. Ezenkívül, meg kellene nézni, hogy a kliens-program (a mac) tud-e tűzfal nélkül kapcsolódni az ICQ szerverhez, ugyanis mióta az AOL megvette az ICQ 2000 szabványt, gyakoribbak lettek az ilyen jellegű problémák. Erdemes megnézni a www.icq.com-ot is, hátha ott írnak valami használható.

Helló PCF!

Ti hogyan lazítotok, amikor elfáradtok a munkában?

Zooeli

Kedves Zooeli!

Munkabíráskunk egészen kivételes, így csak nagyon ritkán fáradunk el. :) Komolyra fordítva a szót, ilyenkor általában beizzjuk az Unreal-t, vagy más egyéb multiplayer FPS-t (Medal of Honor

>>ÍRJ

Kérdésed, észrevételed van?
Írd meg nekünk, mi válaszolunk!



>> United Média Lapkádó Kft.
1106 Budapest,
Fehér út 10

Ruuuulezz!!! – Zoeli) és addig lövöldözzünk, amíg fel nem akadnak a szemek. Aztán újult erővel vetjük magunkat a PCFormat munkálataiba

Sziasztok PCF-ék!

Imádom a kislátásokat, és láttam a múltkor, hogy egy ismerősöm képernyővédőjén ilyen jellegű képek váltakoznak. Azt mondta ez egy program, amelyet az internetről lehet letölteni. Nem tudjátok véletlenül, hogy merre találok?

Suze

Kedves Suze!

Az általaid említett program vélhetőleg a Webshots Desktop nevű alkalmazás, amely ingyenesen tölthető le a www.webshots.com címről. Az oldalon több ezer képet találhatsz kategóriákra szétosztva, így mindig a hangulatodt szenneti fénykép, vagy grafika lehet a háttér, illetve a képernyővédő témaja

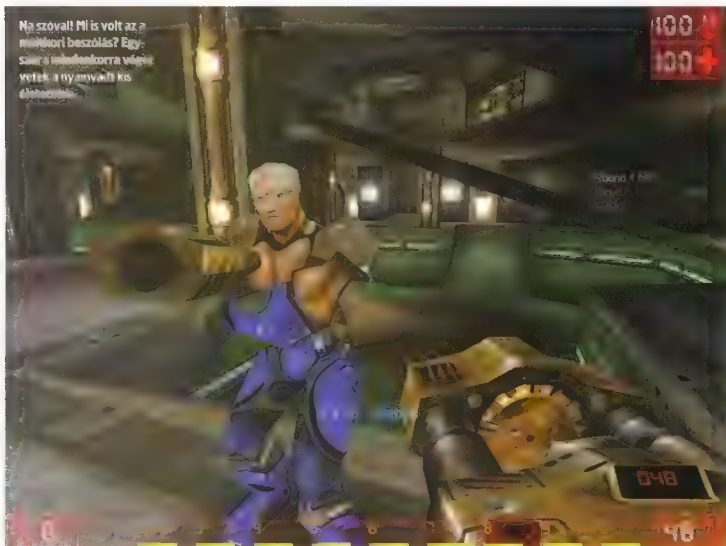
Sziasztok!

Szerintetek melyik a legjobban használható internetes kereső?

Egy lány

Kedves Egy lány!

Összedugtuk a fejünket, titkos szavazást tartottunk, így jutottunk arra a kompromisszumra, hogy alighanem a legjobb keresőmotorral a Copernic nevű program



>>Munkabírásunk egészen kivételes, így csak nagyon ritkán fáradunk el...

van felszerelve. Az egyetlen hátránya, hogy a teljes verziót csak fizetés ellenében töltheti le az ember. Viszont az ingyenesen letölthető verzió is remekül szuperál, csupán néhány kényelmi funkciója hiányzik. A weben található motorok közül ajánljuk még a Northern Light (www.northernlight.com) és az Ask Jeeves oldalait (www.askjeeves.com). Abszolút befito még a Google is (www.google.com).

Hali!

Egy nagyon sürgős és fontos ügyben írok nektek. A nővérem kint van New Yorkban és nemrég mondta, hogy ha marad valami kis pénze a nyaralása végén, akkor vesz egy laptopot. Tudom, hogy Amerikában minden rendszer más, mint Európában, ezért csak annyit szeretnék kérdezni, hogy laptop vásárlásánál mire kell szívesen odafigyelni?

Köszö a gyors választ:

Laki

Kedves Laki!

A legfontosabb, hogy az Egyesült Államokban a hálózati feszültség nem 220, hanem 110 Volt. Ezért az onnan behozott elektronikus eszközöket csak speciális átalakító segítségével lehet használni. Ezek azonban nem feltétlenül megbízhatóak, így azt tanácsolnánk, hogy a laptop árából inkább ritthon nézzetek valamit, mert senki nem járna jól, ha az első bekapcsolás alkalmával elfüstölne a drága pénzen vett gép.

Tisztelt PCF!

A segítségüket szeretném kérni! Olyan céget keresek, amely foglalkozik karcos CD-lemezek tisztításával („karcalanításával”). Nem adat lemezekről van szó, hanem normál audio CD-kről. Botunkban a személyzet „trehány” magaviselete miatt több lemez is összekarcolódott, nekünk viszont fontos lenne, hogy ne legyenek azok, mert így eladhatatlanok. Előre is köszönöm, bármilyen választukat Tisztelettel, Erdődi Attila MUSIC Budaörs Kft.

Tisztelt Erdődi Attila!

A Kft kft-nél lehet, hogy foglalkoznak a problémával, ha nem, akkor néhány számítógépes boltban kapható CD lemez tisztító szet, amivel elméletileg kisebb

karcok eltüntethetők. Sok Sikert KÜRT Computer Rendszerek Rt. Bp. XI. Péterhegyi út 98 Tel:06-1-228-5410

Hi PCF!

Az lenne a kérdésem, hogy ha a gépembe veszek új alaplapt és processzort, elég lesz-e a táp?

A jelenlegi config:

PII-s Slot1-es alaplapi
Intel PII 333 Mhz MMX
Creative Vibra16 hangkártya
Colormax 53 Savage4 32Mb AGP
Quantum Fireball 5.1Gb HDD
LG CRD-8521B 52x CDROM
1.44-es floppy drive
A kismemelt alaplapi:

Epox SocketA-s
(pontosabban nem emlékszem)

Proci:

Amd Duron 1 Ghz

Előre is köszönöm:

Kovács Ádám

Kedves Ádám!

Szerintem mégér egy próbát a dolog. Ha veszel mellette még egy Geforce kártyát, akkor biztosan kell majd egy 300W-os táp, de addig lehet, hogy elmegy a régevi is. Sok sikert!

Hello!

Azért az egy mocskos trükk volt, hogy a CD-s verzió egy nappal előbb jött ki :-)) – már azt hittem, nem is lesz DVD-s (kivülről pedig nem látszik a CD-sen, hogy várható meg a másik is – és régebben ugye volt olyan, hogy megszűnt a lap, meg nem volt melléklet, meg minden, így nem tudhattam, hogy megjelenik-e meg DVD-vel egyáltalán), és megvettem azt... aztán ma reggel vehettem meg a DVD-s verziót is... grrrrrrrrrr... oda lehetne erre figyelni a jövőben? üdv, Ders

Szia Ders!

En lennék a CD/DVD melléklet szerkesztő. Áranya lehetne foglaln a nevetem. Elintéztem neked, hogy ha személyesen behozod a CD-s példányod, akkor egy korábbi DVD-re, vagy egy jövő havi CD-re cserélheted ki, de ha a DVD-s felárat kifizeted, akkor elviheted a 4.7Gb-os korongos változatot is.

Gerhák Zolt

A hónap levele PCFormat

Tisztelt Szerkesztőség!

Amikor fellapoztam a PCFORMAT friss számát, nem hittem a szememnek, a Poser 3 prógi a CD-n. Karaktergenerálása, animációja → SZUPER. Kár, hogy a 2001. Szeptemberi lapszám Vue D'Espirnt nem hasonlóan freeware!! Létezik-e ezen és a Bryce-on kívül más terepgeneráló és ebből animációt készítő nagy tudású freeware prógi??? Ha létezik, akkor tervezitek-e, ennek közzétételét a CD-n???

Az igazság az, hogy azért is írok nektek, mert rendszeres vásárlója vagyok a lapnak. Eddig a CD-s melléklettel ellátott lapot vettem, mert nem volt DVD lejártszám. Most azonban össze tudtam annyi pénzt gyűjteni, hogy ugyan használt, de DVD lejártszámot tehettem a PC-mbe. Vadi újra nem tellett!! A lényeg, hogy szuperál. Ezt a cselekedetet azért is tettem, mert mindig fájo szívvel kellett az újságosnál hagynom azt az újságotokat, amire a DVD mellékletet helyeztitek el. Ezeken a korongokon jóval több mindent pakoltatok fel, mint a CD-ke /NA-NÁ!! A legutóbbi lapszámtól kezdődően most már én is ezt veszem. A gondom az lenne, hogy nagyon érdekelnék az előző DVD mellékletek is, de én nem vagyok anyagilag annyira eleresztve, hogy újabb 2000 Ft/újságot kifizessék. Kellemetlen, de nem szégyellem, nem vagyok gazdag pasi!! Megoldható lenne, ha legalább 1-2 havi újságotok DVD mellékletét eljuttatnátok a címre. Maga az újság nem kell, hiszen megvan!!! Nagyon kellemetlenül érzem magam, hogy kéregetnem kell, de más megoldást nem tudok.

Ha esetleg levelemet elolvassátok, s nem azonnal a kukába dobátok → én is segítenék, előre megköszönöm!!

Még egyszer köszönöm a segítségéteket, üdv.: Tibi

Köszönjük a sok dicsőretet, természetesen lehetőség van a lemezek cseréjére. Ehhez csak annyit kell tenned, hogy visszaküldöd a CD-s mellékleteket, és csekken belétsz számonként 500 Ft-ot. Ha neked ez így megfelel, értesíts minket, és mi küldjük a csekket.

A levelemben elsőként elhangzott kérdésre a választ sajnos nem tudjuk megadni, mert még mi sem rendelkezünk a felhasználható szoftverek listájával. Reméljük továbbra is lapunk hűségese olvasója maradsz.



MOST FIZESS ELŐ! MINDEN ÚJ ELŐFIZETŐNK AJÁNDÉK SZOFTVERT KAP!

Ha most rendeled meg magazinunkat, és a kiküldött csekken **július 22-ig** befizeted az előfizetési díjat, már az augusztusi számot házhoz visszük neked, ingyenes ajándékként pedig tiéd lehet egy teljes verziós szoftver. Nem kell mást tenned, mint kiválasztanod a neked tetsző ajándékot és megrendeled a magazint.



HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

Telefonon:

A PC Format nem emeltdíjas Telewestel számán a **06-30-30-30-723**-on éjjel-nappal.

Postai úton:

A mellékelt megrendelőszelvény visszaküldésével címünkre: United Média Lapkiadó Kft. 1535 Budapest, Pf.: 954

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található megrendelőszelvényt.

Név _____
 Irányítószám _____ Város _____
 Utca/hsz. _____
 Telefonszám _____ E-mail _____

Egyéves előfizetés

☐ CD-vel 17 990 Ft-ért ☐ DVD-vel 21 990 Ft-ért

PCFormat

IGEN! Megrendelem a PC Format magazint példányban
 1 évre és kérem a(z) sorszámu ajándék szoftvert.

ELŐFIZETŐI ÁRAK

DVD-vel

1 éves előfizetés esetén
 29 880 Ft helyett 21 990 Ft
 26% megtakarítással!

2 CD-vel

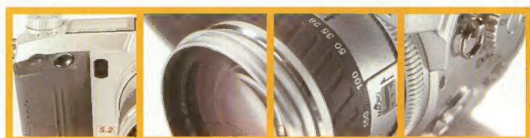
1 éves előfizetés esetén
 23 880 Ft helyett 17 990 Ft
 25% megtakarítással!

FIZESS ELŐ MOST!

EXKLUZÍV!

DIGITÁLIS KÉPFELDOLGOZÁS

EXTRA
16
OLDAL



A kattintástól a kinyomtatott képig. A digitális fotózás és videózás titkai.

AL-
ME-
ZEN

TELJES VERZIÓK, ALKALMAZÁSOK, JÁTÉKOK...

Amit csak el tudsz képzelni...



EXKLUZÍV TOCA RACE DRIVER

Padlógáz! A Codemasters
legújabb gyöngyszeme.



JÁTSZHATÓ DEMÓ SOLDIER OF FORTUNE 2

Az élet a fronton kegyetlen.
Tapasztald meg Te is!



RPG MENNYORSZÁG DUNGEON SIEGE

Hihetetlen kalandozások Christ
Taylor mesterművében.

MEGJELENIK:
AUGUSZTUS
1-JÉN

A változtatás jogát fenntartjuk

Előtte



Utána



A válasz minden kérdésre:



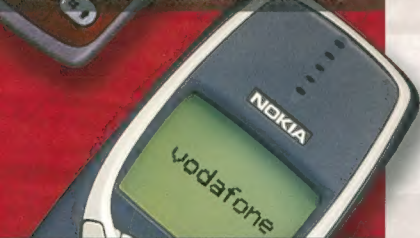
ISMERETTERJESZTŐ
SZOFTVEREK*

*A kockázatok és mellékhatások tekintetében olvassa el a szoftver tájékoztatóját,
vagy a www.automex.hu honlapon található ismertetőt,
de hívhatja információs vonalunkat a 461-5700-es budapesti számon, mely munkanap 9-16 óráig fogadja hívását.
További információk és rendelés: **Automex Kft.**, 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - E-mail: info@automex.hu

VitaMAX

VitaMAX csomagban!
Alcatel 311

15.900Ft
bruttó
melyből bruttó 2500Ft lebeszélhető



VitaMAX csomagban!
Nokia 3310 +headset

23.900Ft
bruttó
melyből bruttó 2500Ft lebeszélhető



Előfizetéssel!
Nokia 6510

49.900Ft
bruttó



AbaNet

AbaNet üzlethálózat

vodafone
hivatalos partner

országszerte

Az AbaNet üzletekben!



Budapest III.: Bécsi út 38-44. (Új Udvari tel.: 437 8219
Budapest IV.: Árpád u. 126. tel.: 369 2219
Budapest VII.: Váci út 1-3. (WestEnd CityCenter -1 szint) tel.: 238 7281
Budapest VII.: Dohány u. 5/a. tel.: 351 9376
Budapest VII.: Rákóczi út. 36. (Lottó Áruház l. em.) tel.: 461 5818
Budapest IX.: Mester u. 13. tel.: 455 0566
Budapest IX.: Kálvin tér 7. Városcsúcs üzletház (sz. tel.: 216 4269
Budapest XIV.: Őrs Vezér tere 1. (Sugár) tel.: 273-0023
Budapest XIV.: Szentmihályi út 131. (Pólus Center) tel.: 06 70 310 4426
Budapest XVI.: Vidámvásár u. 43. tel.: 401 0863
Budapest XXI.: Üllői út 285. tel.: 347 0580, 347 0579
Budapest XXI.: Csúsz utca 2/a. tel.: 425 2086
Ajka: Szabadság tér 20. tel.: 06 88 217 777
Aszód: Kossuth Lajos u. 24. tel.: 06 28 400 914
Baja: Csemmák tér 2. tel.: 06 79 424 297
Balatonboglár: Dózsa u. 13. tel.: 06 85 554 143
Balatonfűred: Zsigmond u. 1. tel.: 06 87 482 375
Békéscsaba: Győri Géza u. 21. tel.: 06 66 450 670
Békés: Múzeum tér 5. tel.: 06 66 415 864
Berettyóújfalú: Dózsa Gy. u. 8-10. tel.: 06 54 400 267
Csongrád: Dózsa Gy. tér 10-14. tel.: 06 63 570 420
Dabas: Szent István u. 85. tel.: 06 29 362 328
Debrecen: Csapó u. 1-3. tel.: 06 52 425 394
Debrecen: Fűdai u. 27. (Majompark) tel.: 06 52 505 644
Debrecen: Petőfi tér 10. tel.: 06 52 311 599
Debrecen: Piac u. 28/b tel.: 06 52 531 788
Dunaújváros: Korányi S. u. 1-3. tel.: 06 25 281 732
Fehérgyarmat: Kossuth tér 1-3. tel.: 06 44 362 394
Gyál: Körösi út 84. tel.: 06 29 345 208
Gyomaendrőd: Győri út 188. tel.: 06 66 386 503
Gyöngyös: Kohány u. 7. tel.: 06 37 300 607
Gyöngyös: Kőztársaság tér 11. tel.: 06 37 301 559
Győr: Baross G. u. 24. sz. tel.: 06 96 517 385
Győr: Csillag köz 2. tel.: 06 96 517 380
Hajdúszoboszló: Bethlen u. 10. tel.: 06 52 270 249
Hatan: Horváth Mihály u. 4. tel.: 06 37 540 240
Jászberény: Dózsa Gy. út 21. tel.: 06 57 400 740
Kálcs: Árpád fejedelem u. 2. tel.: 06 78 464 200

Kapuvár: Fő u. 20. (Íródeák üzlet) tel.: 06 82 416 825
Kecskemét: Szabadság tér 6. tel.: 06 76 507 035
Kecskemét: Vörösmarty u. 1. tel.: 06 76 481 326
Keszthely: Fejér György u. 2. tel.: 06 83 319 233
Kiskunfélegyháza: Desk F. u. 2. tel.: 06 76 560 117
Kiskunhalas: Garbai u. 4. tel.: 06 77 429 451
Komárom: Kalmár köz 24/c tel.: 06 34 344 374
Korlók: Kossuth L. u. 97/1. tel.: 06 72 281 062
Kőszeg: Városház u. 5. tel.: 06 94 339 900
Mátészalka: Szalkai L. út 15-17. tel.: 06 44 312 313
Mezőtúr: Magyar u. 2. tel.: 06 70 318 0406
Miskolc: Szentpál u. 9. tel.: 06 46 505 676
Mohács: Dózsa Gy. u. 34. tel.: 06 69 300 503
Mosonmagyaróvár: Győrikapu u. 1. tel.: 96 205 210
Munkács: Zrínyi M. u. 21. tel.: 06 93 333 855
Nyíregyháza: Vay Ádám kör. 4-6. (Universum) tel.: 06 42 40
Orosháza: Széchenyi tér 8. l. em. tel.: 06 68 415 500
Páks: Dózsa Gy. u. 6. tel.: 06 75 510 555
Pécs: Széchenyi tér 7-8. tel.: 06 72 513 582
Pécs: Ferencsek u. 8. tel.: 06 72 511 018
Pécs: Király u. 51. tel.: 06 72 234 091
Sálgóvár: Fő tér 1. tel.: 06 32 421 096
Sárvár: Bathányi u. 43-45. tel.: 06 95 322 867
Solvadtó: Hősek tere 2. tel.: 06 78 482 757
Sopron: Lackner K. u. 31. tel.: 06 99 322 999
Szarvas: Árpád köz 2. tel.: 06 66 215 759
Szeged: Petőcska u. 13. tel.: 06 62 471 600
Székesfehérvár: Tóth u. 8. tel.: 06 74 312 335
Székesfehérvár: Várkörút 52. tel.: 06 22 505 460
Szentes: József Attila u. 6/b tel.: 06 63 311 730
Szerecsen: Nyár u. 2. tel.: 06 47 560 152
Szeged: Szentmihály: Bajcsy-Zsilinszky u. 57. tel.: 06 24 442 2
Szolnok: Ságvári kör. 2. (Centrum Áruház) tel.: 06 56 513 30
Szombathely: Hollán Ernő u. 13. tel.: 06 94 339 900
Tapolca: Desk Ferenc u. 7. (Régi Postaudvar) tel.: 06 87 41
Tiszaújváros: Szent István út 1/a. tel.: 06 49 540 155
Vác: Zrínyi u. 5. tel.: 06 27 304 455
Veszprém: Dózsa Gy. út 21. tel.: 06 88 401 141
Zalaegerszeg: Kossuth Lajos u. 3. tel.: 06 92 312 251